STEAMES TELJES JÁTÉK + FAR CRY 3 POSZTERMELLÉKLET

PC GURU

MAGYAROR ... TABB
JÁTÉKMAGA ...

STEAM KÓDDAL!

TELJES JÁTÉK 5500 FT ÉRTÉKBEN:
BLOOD BOWL: LEGENDARY EDITION

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

6 OLDALAS MEGATESZT

ASSASSIN'S CREED III

Megérkezett az idei év legtartalmasabb videojátéka!

EXKLUZÍV TESZT

HITMAN ABSOLUTION

A 47-ES ÜGYNÖK VISSZATÉRT, ÉS HALÁLOSABB, MINT VALAHA!

1995 Ft 2012. 12.

ÖSSZESEN 19 TESZT

DISHONORED

HALO 4

MOH: WARFIGHTER

» 5 VIDEOTESZT » 17 ELŐZETES » 2 INTERJÚ

GYŐZELEMRE SZÜLETETT

G55

A LEGPUSZTÍTOBB HARCI ESZKÖZ

Elsöprő teljesítmény: 3. generációs Intel® Core™ i7 processzor
Lélegzetelállító sebesség: Eredeti Windows 8 operációs rendszerrel
Intelligens hűtés: Kettős ventilátor nyílás / Hátsó szellőzés
Bombasztikus hang: ASUS SonicMaster audio technológia beépített mélynyomóval
Megdöbbentő 3D-s élmény: Legújabb NVIDIA® GeForce® GTX grafikus kártya / Aktív záras 3D technológia
Harcra tervezve: Dedikált ROG gomb / Háttérvilágított billentyűzet / Kényelmes, döntött felület / Puha tapintású csuklótámasz
Katonai kialakítás: Lopakodó bombázó inspirálta külső

intel® inside™ CORE™ i7

www.facebook.com/asushu

A ROG CSAPAT BEMUTATJA

Az alábbiak az Intel Corporation Egyesült államokban vagy más országokban használt védjegyei: Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Pentium, Pentium Inside. További információért kérjük látogasson el a www.intel.com/go/rating weboldalra. A Microsoft, a Windows, és a Windows logók a Microsoft Corporation bejegyzett védjegyei.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
Szerkesztő
Takács Gábor (Wilson) • wilson@pcguru.hu
DVD-szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: (06-30) 657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1 995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 16 990 Ft; 6 lapszám: 9570 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: (06-20) 599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: Infopress Group Hungary Zrt.
Felelős vezető: Lakatos Imre

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

„A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra."

- ISMÉT POSZTERMELLÉKLET
- STEAMES JÁTÉK A DVD-N!

Bér- és orv-, ráadásul időgyilkosok egyszerre!

A múlt hónapban azt hittem, hogy az idegenek inváziója után (*XCOM: Enemy Unknown*) nagyobb csapás már nem érheti a lapleadást, de meglehetősen naiv voltam. Megérkezett ugyanis az **Assassin's Creed III** és a **Hitman: Absolution**, és ezek a játékok a nappalok nagy része mellett az éjszakák egy jelentősebb szeletét is felemésztették. Persze nemcsak az orvgyilkosok és a bérgyilkosok kalandjai okoztak fejtörést, de az az egészen elképesztő játékáradat is, ami októberben a szerkesztőségre zúdult. Elég nagy gondban voltunk, hogy miképp zsúfoljuk be a legnagyobb és legérdekesebb címeket a lapba, így ismét kényszerű kompromisszumokat kellett hoznunk a **Külvilág** rovására. A játéktesztek érdekében száműztük a film/zene/könyv/DVD rovatokat, de csak ideiglenesen, a jövőben a már megszokotthoz hasonlóan fogunk értekezni az arra érdemes regényekről, mozifilmekről és zenei albumokról.

Ha pedig már szóba került a tartalom, akkor elárulom, hogy a novemberi **PC Guruval** kiváltságos helyzetbe kerültünk, és velünk együtt az olvasók is. Nálunk olvashattok először részletes tesztet a **Hitman: Absolutionről**, s noha az online kollegákat a megjelenés időpontja miatt nem tudtuk beelőzni, nyomtatott ismertetőt először nálunk találhattok az **Assassin's Creed III-ról**, ráadásul rögtön hat oldalon. De ezúttal sem csak a cikkekért érdemes kézbe venni a Gurut, hanem az „extra" tartalomért is.

Októberben rögzítettük a valaha készült leghosszabb PC Gurus videotesztet, az AC III-at, ami közel **22 perc** hosszú lett, mellette pedig még négy másik mozgóképes bemutatóját találhatjátok. Az aktuális teljes játékunk a **Blood Bowl: Legendary Edition**, egyszerűbb nevén a Vérfoci, amit ezúttal a **Steam** fiókotokban is regisztrálhattok. A játék telepíthető a DVD-ről is (*csak az aktiváláshoz kell majd net*), és szerencsére alig foglalt helyet, így bőven jutott terület a DVD-n előzetes videóknak és ingyenes játékoknak is, sőt, a teljes játékunkhoz még egy magyar nyelvű szabálykönyvet is találhattok – ezt érdemes lesz átlapozni az első Blood Bowl meccsek előtt.

Végül nem feledkezhetünk el a **poszterről** sem, amin ezúttal a **Far Cry 3** kapott helyet, így bárki karibi hangulatot varázsolhat vele a szobájába. Mire pedig ezeket a sorokat olvassátok, mi már a következő számot készítjük, újabb meglepetésekkel. Várunk mindenkit decemberben is, de addig is,...

...A GURU LEGYEN VELETEK!

Bate

HÓNAP JÁTÉKA

Hitman: Absolution

A 47-es ügynök visszatért, és egy olyan játékot hozott nekünk, amitől szó szerint leesett az állunk. Teszt 4 oldalon!

HÓNAP TESZTJE

Assassin's Creed III

Hatalmas várakozás előzte meg, de az AC III simán megugrotta a lécet. Megérkezett az idei év legtartalmasabb játéka!

A HÓNAP BEMUTATÓJA

ArmA 3

JohnBart nem volt rest, és az ArmA 3 nyomába eredt, összegyűjtve minden infót a sokak által várt harctéri szimulátorról.

Az Assassin's Creed III az amerikai függetlenségi háborúban játszódik, amiből a Connor nevű főszereplő is kiveszi a részét, és ennek kapcsán felmerül a kérdés, hogy mik lennének azok a dolgok, amikért szívesen forradalmat robbantanál ki?

Bate

A magam részéről biztos, hogy utcára vonulnék, ha lenne olyan tüntetés, ami azért alakul, hogy a Marvel visszacsinálja Peter Parker (azaz a Pókember) házasságát Mary Jane-nel. Ezen felül még azért tudnék komolyan küzdeni, hogy az emberek végre tanuljanak meg helyesen írni!

Miguel

Mint a Mazsolaellenes Mozgalom elnöke, a Ki azzal a vacakkal a péksüteményekből egyház püspöke, a Vesszen minden aszalt gyümölcs! párt főtitkára, elsősorban talán a szőlőszemek helyes felhasználásáért szállnék harcba. Le az aszott undormánnyal, éljen a mazsolamentes túró!

Chris

Igazából én sok politikai megmozduláson részt vennék, de lehetőleg ne ősszel legyenek, mert itt van például az XCOM, a Hitman, meg a Diablo 3... A másik, hogy félek attól nagy a csúnya, kék festéket locsoló tömegoszlató kocsitól. Asszony megölne, ha látná, mi lett a ruhámból.

JohnBart

Először az ingyen sörre gondoltam, utána viszont eszembe jutott, hogy októberben kétszer egymás után is kötelező volt szombaton a munkahelyemen termelni a GDP-t. Ha valaki ennek a ledolgozós marhaságnak a megdöntésére készülne, szóljon nyugodtan, azonnal mögé állok.

Wilson

Gyakorlatilag egyetlen dolog miatt lennék hajlandó az utcára vonulni: ha betiltanák az energiaitalt és a szeszt. Ha ez megtörténne, akkor tankot is lopnék, hogy egy Tigrissel az oldalamon bizonyítsam a felsoroltak szükségességét az alapvető élethez.

Midnite_

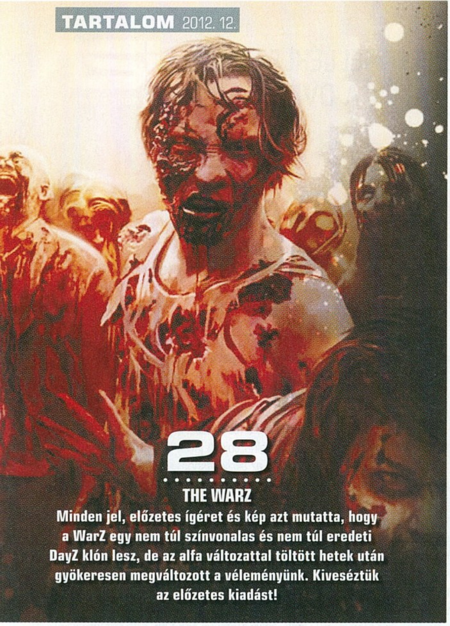
Ugyanazt mondhatom most is, amit a céges kérdőívekre is szoktam írni, ha tudakolják, hogy mitől érezném produktívabbnak magam: ingyen kávé mindenkinek! Csendes, kíméletes eszközökkel folytatott saját háborúm ez, amit lehet, hogy sokáig kell még vívnom. De készen állok.

Chocho

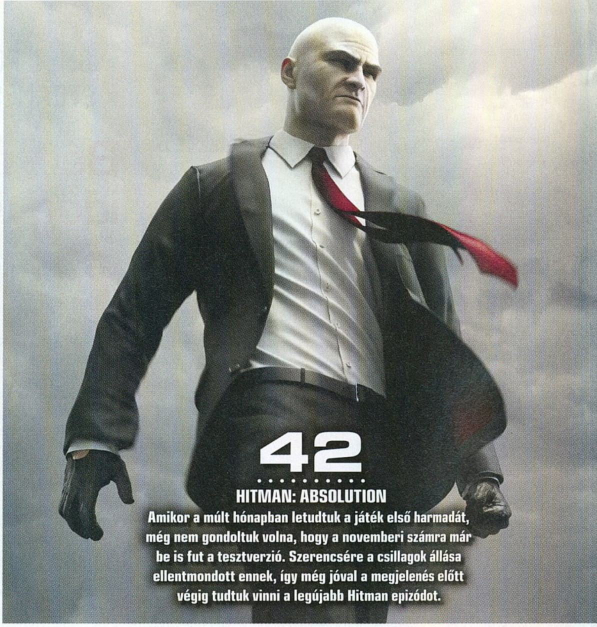
A Doom 3 BFG Edition tesztelése alatt többször eszembe jutott, milyen lenne fáklyákkal és vasvillával felvonulni az id texasi székháza előtt, követelve a Doom 4 azonnali bemutatását... de rájöttem, ez nem érne meg egy forradalmat, mert a változás sem minden esetben jó.

Mo

Jelen pillanatban nagy késztetést érzek, hogy fellázadjak a hirtelen jött téli hideg ellen, mert a fenének sincs kedve a hosszú, sötét nappalokhoz és a hatalmas télikabátokhoz. De a forradalmi hevület valószínűleg csak december végéig tartana, a fehér karácsonyt ugyanis imádom.



28
THE WARZ
Minden jel, előzetes ígéret és kép azt mutatta, hogy a WarZ egy nem túl színvonalas és nem túl eredeti DayZ klón lesz, de az alfa változattal töltött hetek után gyökeresen megváltozott a véleményünk. Kiveséztük az előzetes kiadást!



42
HITMAN: ABSOLUTION
Amikor a múlt hónapban letudtuk a játék első harmadát, még nem gondoltuk volna, hogy a novemberi számra már be is fut a tesztverzió. Szerencsére a csillagok állása ellentmondott ennek, így még jóval a megjelenés előtt végig tudtuk vinni a legújabb Hitman epizódot.

Tartalom

BEMUTATÓ

008 Hírek
012 Indie hírek
014 Hawken
016 MechWarrior Online
018 Sniper: Ghost Warrior 2
020 Digitális játékpiac 2013
026 Fuse
028 The WarZ
030 Impire
032 Primordia
033 Wadjet Eye Games interjú
036 Gears of War: Judgment
038 ArmA III

TESZT

042 Hitman: Absolution
046 Euro Truck Simulator 2
048 Dishonored
052 War of the Roses
054 Assassin's Creed III
060 Edna & Harvey: Harvey's New Eyes
062 Medal of Honor: Warfighter
066 World of Warcraft: Mists of Pandaria
068 WRC 3
070 Painkiller: Hell & Damnation
072 King's Bounty: Warriors of the North
074 Retro City Rampage
075 Hotline Miami
076 Doom 3: BFG Edition
078 NBA 2k13
080 Forza Horizon
082 Rocksmith
083 Fable: The Journey
084 Halo 4

PC GURU EXTRA

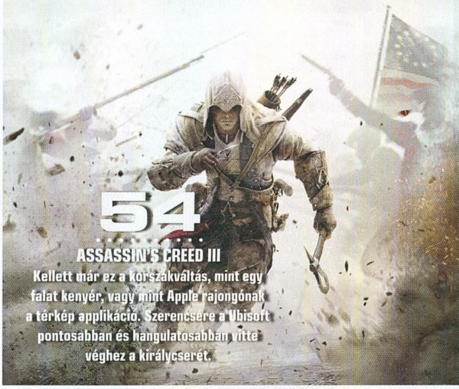
088 Segítség, ellopták az accountomat!

HARDVER

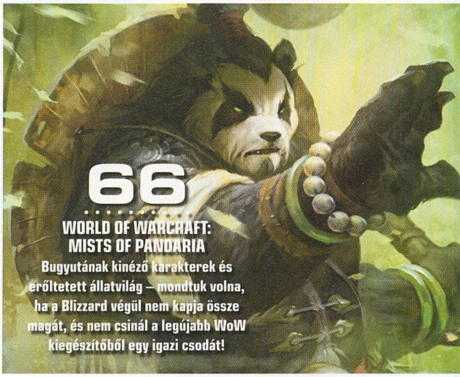
096 Hardver hírek
098 ASUS N56V teszt
100 Sony Xperia Tablet S
102 Középkategóriás videokártyák tesztje
104 Kipróbáltuk a Wii U-t
106 Guru ÁlomPC
108 Hardvermentőöv

ROVATOK

086 Klasszikusok újrajátszva: Dungeon Keeper 2
090 Top 5 Legjobb vétel
091 Nosztalguru
092 Gondolatébresztő
094 Játékmentőöv
110 Levrov
112 Egy kis közösségi élet



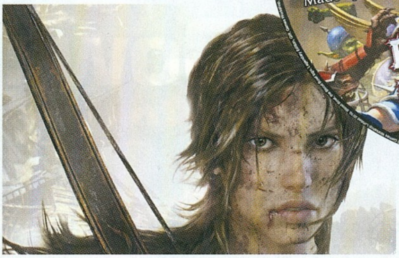
54
ASSASSIN'S CREED III
Kellett már ez a korszakváltás, mint egy falat kenyér, vagy mint Apple rajongónak a térkép applikáció. Szerencsére a Ubisoft pontosabban és hangulatosabban vitte véghez a királycserét.



66
WORLD OF WARCRAFT: MISTS OF PANDARIA
Bugyutának kinéző karakterek és erőltetett állatvilág – mondtuk volna, ha a Blizzard végül nem kapja össze magát, és nem csinál a legújabb WoW kiegészítőből egy igazi csodát!

DVD-TARTALOM

Videotesztek, videoelőzetesek és ingyenes játékok!

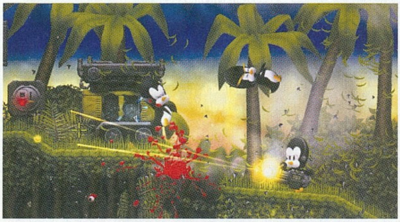


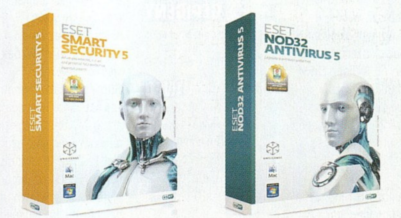
PC GURU LIVE — VIDEOTESZTEK

Ahogy azt évről évre már megszokhattuk, októberben majd' belefulladtunk a játéközönbe, ami cunamiként sodort minket magával. Kivételesen sok játékot teszteltünk, amiről a magazin tartalomjegyzékében is meggyőződhettek, s közben igyekeztünk a legnagyobb nevekről videotesztet is készíteni. Górcső alá vettük a Dishonored című alkotást, a FIFA 13-at, a Resident Evil 6-ot és a sokak által várt Assassin's Creed III-at is, a következő számra pedig elkezdtük feldolgozni azt a maradék féltucatnyi alkotást, ami idő közben befutott.

PC GURU LIVE — VIDEOELŐZETESEK

Videotesztjeink mellett érdemes meglátogatni hagyományos Videók könyvtárunkat is, ahova a közeljövőben megjelenő játékok előzeteseit helyeztük el. Ezeknek köszönhetően most mozgás közben megcsodálhatjátok a november elején megjelent Need for Speed játékot, az új SimCityt, valamint az igencsak várt Bioshock Infinite szuperhangulatos előzetesét. Ezen kívül külön figyelmetekbe ajánljuk a Tomb Raider: Utolsó órák című werkfilmjének 2. részét is, amit magyar felirattal láttunk el.





EXTRA TARTALOM — INGYENES JÁTÉKOK

Legutóbbi számunkban nagy sikert arattak ingyenes játékaink, így fogtunk magunkat, és összeállítottunk egy újabb hasonló csomagot a számotokra. Öt ingyenes játékunk közt mindenki megtalálhatja az ízlésének megfelelő alkotást: van köztük egyszerű lövöldözős, sport és logikai játék is, melyek ugyan hagynak némi kívánnivalót a grafikai megvalósítás terén, de elég szórakoztatóak ahhoz, hogy megpróbálkozzunk a telepítésükkel, különösen, ha már sikerült letudni az összes őszi nagyágyút!

TURKÁLÓ — INGYENES VÍRUSVÉDELEM

A PC Guru DVD-mellékletének Turkáló rovatában rengeteg hasznos felhasználói program található, melyek közt akadnak olyanok is, melyek gépünk biztonságáért felelnek. Elsőként ott van például az ESET Smart Security, melyet teljes verziós programként használhattok az újságban található kód segítségével, illetve az otthoni felhasználásra teljesen ingyenes Avast és Avira vírusirtók is. Amennyiben még nem rendelkezel megbízható védelemmel, érdemes lesz számítógépedbe tenni és felpörgetni lemezünket: ott lapul a megoldás.

ÍZELÍTŐ

E havi DVD-mellékletünkön nem csak egy kivételesen nagyszerű steames teljes játékkal, hanem az elmúlt hónap legjobb címeiből készített videotesztekkel, ingyenes játékokkal és izgalmas, magyar feliratos videoelőzetesekkel várunk titeket. PCG Live rovatunkba mozgóképet rögzítettünk a legújabb WoW kiegészítőből, a Dishonoredből, a FIFA 13-ból, és a konzolos Resident Evil 6-ból, valamint Bate és Chris elkészült a történelem leghosszabb PC Gurus videotesztjével is, amiben az Assassin's Creed III-at vesézik ki, közel 22 percben! Szinte hihetetlen, hogy emellett még négy mozi előzetesnek is jutott hely... Ne feledjétek, hogy ezeket a videókat itt, a DVD-mellékletünkön láthatjátok először!

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD-melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát.

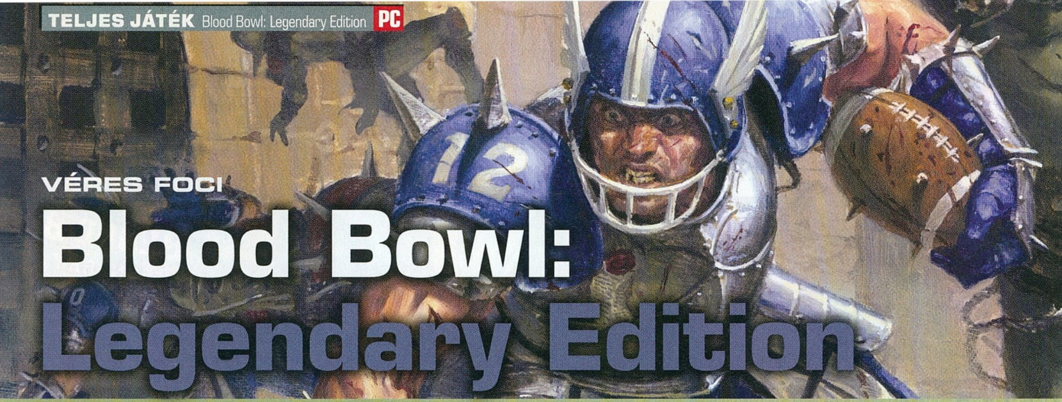
Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/webshop** webcímre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: BZ3HB2

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 5**-ös verzióját. A jelen számunkban található kód **2013. január 1-ig** érvényes.



VÉRES FOCI

Blood Bowl: Legendary Edition

[ÍRTA CHOCHO] **A Blood Bowl egy erőszakos és véres, ámde roppant taktikus stratégiai játék, melyben egy szokatlan sportágban kell felvennünk a kesztyűt... akarom mondani a labdát. A gyepet mindenféle szörnyetegek népesítik be, egy kirúgás pedig az életünkbe kerül.**

A PC Guru hasábjain sokszor mutatunk be egyedi játékokat, melyek ugyan nem számíthatnak akkora sikerre, mint mondjuk egy Call of Duty, de eredetiségük és összetettségük folytán kiérdemelt helyük van a játékosok polcain, és hála a kíváncsi és igényes rétegnek, mindig sikerül eladni belőlük annyit, hogy megérje kiadni őket. Ide sorolható e havi teljes játékunk, a Blood Bowl is, mely a híres Warhammer Fantasy világ legkedveltebb sportágát, a vérfocit dolgozza fel. Azonban annak ellenére, hogy ez egy elméleti szabályok szerint működő játék, szó sincs szimulátorról. A Blood Bowl egy szerepjátékos elemekkel tarkított, körökre osztott stratégia, mely pontos, szakszerű taktikát követel, és melynek mesterévé válni sokaknak évek alatt sem sikerült.

HALÁL A PÁLYÁN

Mielőtt átlapoznátok a bemutatót, mondván, hogy nem akartok rövid távon idegösszeomlást kapni, eláruljuk, hogy a Blood Bowlnál kevés szórakoztatóbb játék létezik. Ez főleg annak köszönhető, hogy a program hátterét egy legendás, de leginkább Amerikában népszerű táblás játék szolgáltatta, és a magazin mellékletéről telepíthető változat is a legfrissebb papíralapú szabálykönyv szerint működik. A vérfoci alapjai persze egy valós sportágra, az amerikai focira vezethetőek vissza, csak míg a Superbowl alatt emberek feszülnek egymásnak, addig itt vámpírok, orkok, goblinok és egyéb szörnyszülött kreatúrák öltik magukra a harci mezt. A cél a pontszerzés, vagy, ahogy itt hívják, a touchdown, amit az ellenfél csapatának hátába kerülésével lehet elérni. Mialatt a labdáért küzdünk, a gyepen élet-halál harc zajlik, hisz brutális fantasy univerzumról lévén szó, a játékosok nemcsak lecsapják egymást, mint a taxiórát, de meg is ölik, vagy akár fel is falják a másikat. Az irányítás a Classic játékmódban, mely a táblás szabályok szerint íródott, körökre osztott (messze ez a legjobb mód egyébként), és ahogy egy jó TBS-ben megszokott, muszáj előrelátóan gondolkodnunk, és saját stratégiával előrukkolnunk.

RPG VAGY TBS?

A Blood Bowl érdekessége, hogy játékosaink folyamatosan fejlődnek és új képességeket sajátítanak el. Ezek sora meglehetősen bő, akad itt minden a szimpla kivégzéstől a passzív védekező skillig. A megfelelő tulajdonságok kiválasztása kulcsfontosságú a meccsek során, ugyanakkor elmondható, hogy tökéletes taktika nem létezik. Minden csapatfelállásnak megvan a maga gyengéje, és ezt az aszimmetrikus játéktervezés gyöngyszemeként sosem hagyja elfelejteni a Blood Bowl. Na jó, egy alkalommal talán. Sajnos a fejlesztők nem engedhették meg maguknak, hogy csak simán átírják a táblás játékot PC-re, hisz sokan vannak, akik jobban szeretik a gyors, véres akciót a gondolkodásnál. Így aztán a Blood Bowlban találunk egy valós idejű opciót is, amit viszont – szerintünk – jobb, ha elkerültök. Itt a meccsek ugyan pergősebbé, látványosabbá válnak, de a játékmenet súlyos károkat szenved. Képzeljétek csak el, mi lenne, ha a Gazdálkodj okosan!-t akarnátok real time körülmények között játszani, és ezért kockadobás helyett az nyerne, aki elsőként markolja fel az összes pénzt a bankból...

ORKSZAG

Külön bónusz a játékkal kapcsolatban, hogy a PC Guru mellé nem a sima Blood Bowlt, hanem a Steamen át aktiválandó Legendary Editiont csomagoltuk, benne új fajokkal, képességekkel és sok-sok egyéb extrával. Melegen ajánljuk a játék kipróbálását, mert nagyon hangulatos és okos program, annak érdekében pedig, hogy ne legyen nehézkes az indulás, jó szokásunkhoz híven most is ellátunk pár tippel benneteket a túloldalon. Találkozunk a pályán, de vigyázat, nem finomkodunk!

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Interactive

FEJLESZTŐ
Cyanide Studios

MŰFAJ
sport-stratégia

GÉPIGÉNY

2,4 GHz-es egymagos CPU, 128 MB VGA, 1 GB RAM, 6 GB HDD

INFO

A Blood Bowl Legendary Edition a 2009-es Blood Bowl bővített kiadása. A játék futtatásához Steam regisztráció szükséges.

Telepítés Steamen

A játék futtatásához és telepítéséhez Steam fiók szükséges. Maga az installáció történhet a DVD-ről is, de minden esetben szükség lesz a DVD tokon található kódra – aki nem szeretné a meghajtóját kínozni, elég, ha rögtön a Steamen aktiválja, így az a pár giga már a netről, közvetlenül a megfelelő helyre fog lecsurogni. Ez kérem már a jövő!

HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy emailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!

Hiába nézel ilyen csúnyán, előbb vagy utóbb úgyis a földön végzed!

FONTOS ALAPKÉPESSÉGEK

A Blood Bowlnak megvannak a maga szépségei. Ilyenek a rászórt szerepjátékos elemek, melyek visszaköszönnek a táblás korszakból. Minden egyes választható játékos saját képességlistával szerepel a palettán. Vegyük példának az egyszer már említett Blockkot, mely nevéből adódóan a védekezést segíti elő. Igen ám, csakhogy itt a védekezés is támadás. Az ellenfél játékosa nekünk akar rontani, mit tehetünk? Nos, ha mondjuk egy törppel kell megvédeni magunkat, akkor vagy Push-sal, vagy Both Downnal üthetünk vissza. A Push taszítás, egyértelmű választásnak tűnik. Ám a törp jártas a bokkolás tudományában, és számára a Both Down – ami egy afféle kamikaze mozdulat – egyáltalán nem jár sérüléssel. A törpöknél maradva említésre méltó még a Dodge is. Ez ugye tükörfordításban kitérést jelent, itt viszont többről van szó: a Dodge skillel bíró fajok meccsenként egyszer elsüthetik, hogy nem egy, de két mozdulat folytán hagyják el a helyüket. Magyarra fordítva: könnyedén az ellenfél hátába kerülnek, egyből megfordítva a pontállást. Mindegyik skillre kitérni nincs idő és hely, de a játékosok kiválasztásakor a bal alsó sarokban megtalálhatjátok a hozzájuk tartozó képességeket. Na jó, a Prót még ajánljuk: ezzel élve egy elbukott akciót játszhatunk le újra, körönként 50%-os eséllyel.

TURNOVER

Az amerikai fociban használt angol „turnover" kifejezés arra a helyzetre vonatkozik, mikor egy játékos magához kapja a labdát. A Blood Bowl világában azonban „kicsit" változnak a szabályok, és ha a kezedbe kapod a bőrt, ez a felirat nem fog megjelenni a képernyőn. Felvillan viszont látszólag értelmetlen alkalmakkor, és ilyenkor a játékos köre egyszerre véget ér. Bár magunktól is rájövünk előbb-utóbb, de jobb, ha már a meccsek előtt tisztázzuk, hogy az vérfociban a turnover a köridő lejártát jelenti, melyet sok esetben egy-egy csapattárs kiütése okoz. És itt jön egy újabb csavar: nem kell, hogy a labdát szorongató zöldbőrűt csapják fejen, bármelyik másik izomagyú kiejtése is elég a kör lezárásához. Ennek elkerülése tehát a Blood Bowl játékmenetének egyik legfontosabb eleme. A megoldás egyszerű: előre kell gondolkodni, és hacsak nem vagyunk teljesen biztosak a taktikai helyünkben, el kell kerülnünk a direkt konfrontációkat. A biztonságos, defenzív játék kiemelten eredményes egy olyan erőszakos sportágban, mint a Blood Bowl. Figyelni kell azonban arra a tényre, hogy a Block képesség nem minden lénynél érhető el – kezdetben pedig igencsak ajánlott ráfeküdni a védekezésre.

ÚJRADOBÁS OKOSAN

Elsőre mindenki hajlamos azt hinni, hogy mivel a Blood Bowlban fantasy szörnyetegek szerepelnek, érdemes a legerősebb, legmasszívabb karaktereket összerakni, és legyőzhetetlenek leszünk. Ezzel a felfogással az a baj, hogy kihagy az egyenletből egy különösen fontos változót: a Blood Bowl elsősorban nem sportjáték, hanem hardcore körökre osztott stratégia, melyben a foci csak szellemes körítésként fogható fel. Itt minden egyes kör után jól meg kell gondolni, hogy mit teszünk, mert ha elszúrunk valamit, az a meccs további idejére eldöntheti az akcióink irányvonalát. Ebben nyújt némi segítséget a reroll, azaz újradobás, melyet azonban csak alkalmanként süthetünk el, és akkor is csak pénzért. Az első meccsünk előtt fél áron ruházhatunk be rájuk, és mivel egy reroll félidőnként újraterem, kettőt gyakorlatilag négyszer lehet ellőni. Fontos tudni azonban, hogy az újradobás kiváltság, a lehető legnagyobb taktikai fegyver a játékban. Szóval, ha rögtön a meccs elején rossz helyre érkezett a labda, vagy ha egy kevésbé fontos lényünket lecsapták, semmiképpen se használjuk fel őket, mert a játék vége felé kritikus nehézségű részeket úszhatunk meg velük. Fontos: sokan szidták a játék megjelenésekor a mesterséges intelligenciát, mondván, hogy béna. Azóta viszont annyit javították, hogy már szinte brutális, nem szabad hát figyelmen kívül hagyni az akcióit. S hogy hány rerollunk van még? Ezt a bal felső sarokban láthatjuk, közvetlenül a csapatemblémánk mellett. Ismét fel kell emlegetnünk a Pro skillt: amint lehet, vásároljátok meg, mert ezzel reroll spórolható...

FAJTALANKODÁS

Most, hogy az alapokkal nagyjából tisztába kerültünk, ideje megemlékezni a különböző fajokról, hisz eddig csupán a törpökkel példálóztunk. A Legendary Editionben összesen húszféle teremtmény közül választhatunk játékost, és ezek mindegyike más és más statisztikai értékekkel, vagy épp egyéni képességekkel bír. Noha vannak olyan szörnyek, akikkel látszólag lehetetlen nyerni, sose feledjétek, hogy a Blood Bowl egy nagyon régóta a piacon lévő táblás játékon alapszik, melyet hosszú éveken át tökéletesítettek. Ebből kifolyólag nincs benne olyan faj, ami semmire se jó, sőt, még a legérthetetlenebb kreatúrák – mint a félszerzetek – is fontos szerephez jutnak a pályán. Erre jó példák a vámpírok, akik, bár erősek, táplálékra szorulnak, és ehhez mindig egy csapattársuk nyakát csócsálják meg. Kezdő játékosoknak abszolút nem ajánlott a vámpírokkal kekeckedni, de később már lehet, hogy megéri feláldozni pár gyöngébb, kifejezetten ez okból felvett védőt a győzelem érdekében. Szóval jobb, ha senkit sem hurrogtok le.

AZ ELSŐ KAMPÁNY

Bár csábító rögtön az online harctéren próbára tenni magunkat, mi azt javasoljuk, hogy a többjátékos módot hagyjátok legutoljára. Nem kertelünk, a Blood Bowl egy nagyon összetett és nehéz játék, trükkjei kitanulásához időre van szükség. Remek alkalmat szolgáltat erre az első saját kampányunk. A legjobb, ha a már sokszor dicsért törpökkel indultok neki a bajnoki kupának. Nem túl erős faj, de viszonylag egyértelmű képességeik vannak, melyek általánosságban segítenek elsajátítani a program kissé szokatlan szabályait. Kampányból lehet Classicot és Blitzet indítani – előbbi a táblás játék adaptációja, utóbbi pedig egy bővített, „számítógépesített" játékmód. Bár végső soron mindkettő élvezetes, a Classic gyorsabban ráhangolja az embert a meccsekre, így ha még sosem volt dolgotok a Blood Bowllal, érdemes inkább erre rányomni.

Készül az Angry Birds Star Wars, tovább bővül a gonosz birodalom

Egészen komoly elméleteket lehetne gyártani arról, hogy hol húzódhat az a határ, mikor George Lucas nemet mond valamire. Az mindenesetre biztos, hogy ha a kérdés a Star Wars-szal kapcsolatos, akkor elég kicsi rá az esély, hogy „nem" lesz a válasz. Így lehetett ez a Rovióval is, mikor valaki, valahol kitalálta, milyen lenne, ha minden idők egyik legsikeresebb mobilos játéka minden idők egyik legismertebb sorozatába házasodna be. A válasz: pontosan olyan, mint az **Angry Birds Star Wars** (ABSW). A november 8-án, vagyis a legfrissebb PC Guruval párhuzamosan megjelenő, PC-re, iOS-re, Androidra, Mac-re és Windows Phone-ra is érkező ABSW bejárja a teljes Star Wars univerzumot, a Tatooine-tól a Halálcsillagig, a legikonikusabb karakterekkel, természetesen állat formában. A Rovio ugyan esküszik rá, hogy ezek nemcsak átrajzolt madarak, hanem rendes személyiséggel rendelkező, önálló karakterek, de azért akinek van szeme, látja, hogy ez egyáltalán nem így van. Természetesen a játék mellé egy nagy adagnyi merchandise is készül, így a kínai plüssgyártó kapacitás most is a csúcsra lesz járatva, hogy kionthassák magukból a több raklapnyi Luke-ot, Leiát, Han Solót, Darth Vadert, vagyis mindenkit, aki csak számít. A kevéske kép alapján az új Angry Birds az eredeti trilógia anyagaiból építkezik, így egyelőre megússzuk Jar Jar, Anakin, Amidala és a bagázs többi része nélkül, persze csak a következő epizódig...

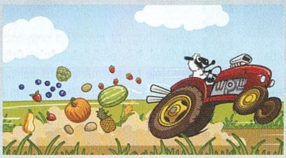
Diablo Juniort tervezett a Blizzard

Súlyos összeget lennénk hajlandóak fizetni azért, ha egyszer lehetőségünk lenne egy napra befészkelni magunkat a Blizzard irodájának mélyére, kincsek után kutatva. Akkor talán képünk is lenne a soha el nem készült **Diablo Junior**ról, minden idők egyik legbizarrabb ötletéről, amely az lett volna, amit a neve sugall – démonvadászat kölyköknek! A Game Boy Colorra tervezett rész különböző játékokra szedte volna a kasztokat, így mindegyiket meg kellett volna venni. Ennek is meg lett volna az előnye az eltérő helyszínek és a loot miatt, melyek adatkábel használatával könnyedén csereberelhetők lettek volna, ahogy az a Pokémonban is működött ... de az ötletből végül nem lett semmi.

PÉNZ BESZÉL: ÜZLETI HÍREK

ZSUGORODIK AZ IRRATIONAL

Szomorú az október is az **Irrational Games** számára: a BioShock és a még készülő BioShock Infinite fejlesztőcsapata újabb kulcsembereket veszített. Ezúttal a harcrendszer és a mesterséges intelligencia tervezője, illetve producere lépett ki, hogy a továbbiakban már a Microsoft Game Studios sorait erősítsék. Miért aggasztó ez? Mert olyan emberekről van szó, akik az Irrational-projekt véráramának fontos részei, ők azok, akik a fejlesztés egy-egy nagyobb szeletét vezetik, márpedig koordinátor nélkül hajlamos káosz, és nem éppen jó játék születni. Az Irrational-hajó már augusztusban léket kapott, ami rendkívül aggasztó mind a BioShock Infinite-re, mind az Irrational jövőjére nézve – csak remélni tudjuk, hogy a játék is remek lesz, és a stúdió is életben marad.



NAGY BAJBAN A ZYNGA

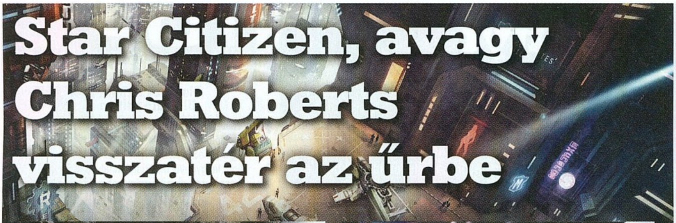
Már a Farmville sikerének csúcsán elhangzott több elemző és hozzáértő szájából, hogy a kazuár játékosokra építendő birodalom alapjai nem szilárdak, a jóslatok pedig mára valósággá váltak: nagyon komoly bajban van a **Zynga**. A Facebook bevételének jelentős részéért felelő nagyvállalat az őszi Apple konferenciával párhuzamosan rúgott ki száznál is több embert. Az áldozatok között a Zynga japán, angol és bostoni stúdiója található: a három helyen összesen 13 játék készült, ám ezekből már nem lesz semmi. Az embereken túl a pénz is szivárog, az elmúlt kilenc hónap során 160 millió dollárt vesztett a cég, és mostanra odáig jutottak, hogy a részvények összértéke alacsonyabb, mint amennyi tényleges pénz van a cégben – magyarán szólva az égvilágon semmit sem érnek, hiába volt tavaly majdnem egymilliárd dolláros bevételük.

LEÉPÜLT A SILICON KNIGHTS

Az elmúlt hónap sokaknak kínosra sikerült, de a legnagyobb bajban egyértelműen a **Silicon Knights** van. A PC-s játékkal nem rendelkező, konzolon viszont meglehetősen ismert stúdióról a Kotaku közölt remek leleplező cikket, egykori és jelenlegi SK alkalmazottakat szólaltatva meg. A kiindulópont a katasztrofális X-Men játék volt, megpróbálva utánajárni, hogy miért is lett olyan borzalmas. A válasz? Denis Dyack, a stúdió feje miatt: a megalomán, diktatórikus vezérnek esze ágában sem volt minőségi, pláne összeszedett játékot készíteni, a pénz és az erőforrások zöme saját gyermekéhez, az Eternal Darkness 2-höz lett átirányítva, ez azonban egy kiadónak sem kellett. Az őrületnek meg is lett az eredménye: a pletykák szerint az egykoron majdnem 200 emberből álló Silicon Knights-nál már csak 4-en dolgoznak.

NEVET TALÁLT KÖVETKEZŐ SZEREPJÁTÉKÁNAK A CD PROJEKT RED. A CYBERPUNK RPG-T CYBERPUNK 2077-NEK FOGJÁK HÍVNI.

Star Citizen, avagy Chris Roberts visszatér az űrbe



Kicsit kilóg a lóláb a **Star Citizen** kapcsán, mert inkább az indie hírek között lenne a helye – csakhogy az a Chris Roberts áll mögötte, aki a Wing Commander sorozattal játéktörténelmet írt. Soha nem volt még annyira színvonalas, kidolgozott, történet-centrikus űrlövöldéje a világnak, mint a WC előtt, és ha az elmúlt húsz év kínálatát nézzük, gyakorlatilag azóta se.

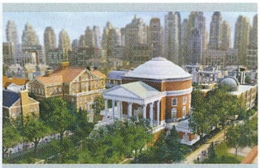
Mivel a WC-jogok már elég régóta nem Chrisnél vannak, a jelenlegi tulajdonos pedig a közelébe se hajlandó menni, ezért új néven, de készül a szellemi örökség. Nem is akárhogy: a kickstarteres hátszéllel megerősített Star Citizen minden idők egyik legsikeresebb gyűjtését tudta le. Az egy hónapig zajló kampány öt nap alatt kalapozott össze fél millió dollárt, ami önmagában is tisztességes eredmény, hát még ha hozzávesszük azt is, hogy Robert a Kickstarter előtt már összekapart 1,3 milliót különböző forrásokból. Van miért lelkesedni, a játék már most, évekkel a kiadása előtt döbbenetesen néz ki, űrhajós játék ennyire lenyűgözően még soha nem festett. Ennek megvan az ára is, az ajánlott gépigény i7-es processzorból, 6 giga RAM-ból és minimum egy GTX 670-ből áll, de a zajosabb csatákban még ennél is több memória kell a zökkenőmentes élményhez. Hogy pontosan miről is szól, és egyáltalán milyen lesz a tényleges játékmenet, még a jövő zenéje: a Star Citizen legkorábban 2014-ben jelenhet meg, az pedig még annyira messze van, hogy addigra talán már nem is kell játék, mindenkinek meglesz a saját űrhajója a kertben.

Három Dishonored DLC is lesz

Habár multiplayer mód egyáltalán nincs benne, a történet pedig teljes egészében lezárul az utolsó pályán, de az Arkane és a Bethesda mégis DLC-vel szeretné megtoldani a mostani számunkban tesztelt **Dishonored** című alkotását. A lopakodós akciójáték decemberben kapja meg az első bővítményt: az 5 euróért vesztegetett Dunwall City Trials 10 szinten keresztül teszteli a játékosok tudását. Nem maradnak hoppon a történetet keresők sem, ők valamikor 2013-ban kapnak két sztori-DLC-t: az egyikben egy új főszereplő, Daud kalandjait élhetjük végig, új fegyverekkel, erőkkel és kütyükkel.

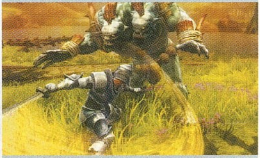
Ingyenes frissítés a Resident Evil 6-hoz

A nemzetközi sajtó brutális értékelései sem tántorították el a Capcomot attól, hogy a jövőben is támogassa a **Resident Evil** sorozat hatodik részét. Az általunk 83 százalékra értékelt fejezet decemberben kap egy nagyobb, teljesen ingyenes frissítést. Ez több fronton is belenyúl a játékba: egyrészt egy teljesen jellegtelen második karaktert rak az extra Ada-kampányba, hogy azt kooperatív módban is végig lehessen vinni, sőt, Ada most már alapból is elérhető lesz, így nem kell végigvinni a játékot ahhoz, hogy megnyíljon. A legnagyobb újítás mégis a kamerakezelés terén tapasztalható, hiszen a főhős már nem fogja kitakarni a fél képet.



Végleges, napra pontos dátumot kapott az eredetileg februárra várt SimCity. A sorozatot rebootolni hivatott epizód március 8-tól várja az önjelölt polgármestereket, akik Windowson és Mac-en is felépíthetik álmaik nagyvárosát, dacolva a hőzöngő lakosokkal, az államkincstár szűkösségével, a beépíthető terület méretével, szélsőséges esetben pedig a természeti csapásokkal.

Nem csupán 2011 egyik legjobb játéka lett a The Elder Scrolls V: Skyrim, de mostanra már egyetemi tananyag is. A rendkívül híres, nem éppen olcsó houstoni Rice egyetem „Skandináv Fantasy Világok: A régi skandináv mitológiák és a Skyrim" címmel indít kurzust, amely a középkori, északi mítoszok hatását vizsgálja a modern angloamerikai fantasy műfajon belül. +2 Intelligence?



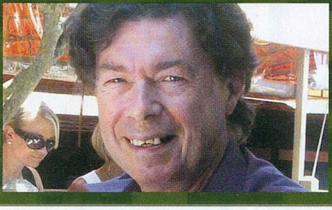
Miközben havi ciklusokban árverezik el a 38 Studios megmaradt ingóságait, addig az egykori legénység új otthont talált magának. A legjobb helyen Ken Rolston, a Morrowind és az Oblivion, majd az Amalur legendás tervezője kötött ki, aki a Turbine-nál, a Lord of the Rings Online és a Dungeons & Dragons Online fejlesztőjéhez költözött, hogy ott folytassa azt, amihez a legjobban ért.

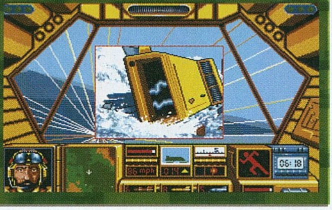
Kezd feltöltődni a Need for Speed filmváltozat stábja. A rendkívül erős hátszéllel készülő adaptációt a DreamWorks stúdió készíti, és meglepően jól haladnak a munkálatok. A 2014 februárjára tervezett startot a rendezői székből Scott Waugh támogatja, míg a főszereplői feladatokat Aaron Paul, a zseniális Breaking Bad színésze vállalta magára, mindenki legnagyobb örömére, hiszen Paul kivételesen nagy tehetség, aki a jövőre véget érő sorozat után talán Hollywoodban köt ki. Yeah, Bitch!

MÁR CSAK NAPOKAT KELL VÁRNI A PLANETSIDE 2-RE: AZ MMOFPS NOVEMBER 20-TÓL NYITJA MEG A HÁROM KONTINENS KAPUIT.

61 évesen elhunyt Mike Singleton

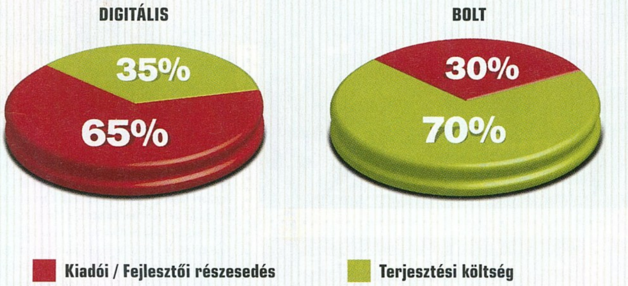
Mindig nagyon szomorú hír, ha egy igazi legenda hagyja hátra az életet, még akkor is, ha az illető már évtizedek óta nem csinált semmi érdemlegeset a játékiparban. Októberben a nagyközönség által nem annyira ismert **Mike Singleton** hunyt el, a rákkal való hosszas küzdelem után. Singleton a nyolcvanas években, a ZX Spectrum érában lett hírneves, olyan játékokkal, mint a The Lords of Midnight, a Doomdark's Revenge, a War in Middle-Earth, vagy a Midwinter. Ezek a nevek nagy eséllyel már csak keveseknek mondanak bármit, pedig Singleton igazi úttörő volt: a mai szemmel nézve nevetségesen gyenge ZX Spectrumból hozott ki olyan, még manapság is keveset használt technológiákat, mint a procedurális generáció.





Pénzügyi statisztika

Még jó pár év van addig, míg a teljes játékipar átáll a digitális terjesztésre, de a folyamat megállíthatatlan. Olcsóbb, gyorsabb és kényelmesebb így a játékok kiadása, hiszen nem kell a szállítással, a csomagolással és a leltározással foglalkozni, ráadásul az egyes online boltoknál az árrés alacsonyabb, mint a dobozos termékeket áruló üzletek esetében. Hogy pontosan mennyi pénz is csorog be a kiadók, a fejlesztők és a terjesztők kasszájába, azt a lent található ábrákon szemrevételezhetitek.



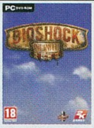
Októberi számok

4 darab	karakter is irányítható párhuzamosan az iOS-re szánt Borderlands Legends stratégiai játékban.	5,5 millió	Wii U konzolt szeretne eladni áprilisig a Nintendo világszerte. A gép november 30-án jelenik meg.
5 év	telt el az első Witcher játék megjelenése óta. Reméljük már a harmadik is készül!	61 millió	aktív havi felhasználó gondozza a kertjét naponta a Farmville 2 világában.
1 ezer	oldalnyi Walking Dead képregényt tartalmaz a Telltale játékának amerikai limitált kiadása.	121 milliárd	dollárja van a bankban az Apple-nek, amiből akár a komplett Xbox részleget felvásárolhatná. Kétszer.

TOP 10

AMAZON.COM ELŐRENDELÉSI LISTA

Bioshock Infinite Ultimate Edition

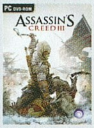


Hiába kerül a szokásosnál jóval többe, az amerikai vásárlók mégis a BioShock Infinite legdurvább, leggyönyörűbb kiadásának szavazták meg a bizalmukat a pénztárcájukkal.

Call of Duty: Black Ops II

Jöhet eső, jöhet hó, a Call of Duty gőzhengert az égvilágon semmi sem állíthatja meg, még akkor sem, ha idén már komoly konkurenst is kapott az általunk már tesztelt Medal of Honor: Warfighter személyében.

Assassin's Creed III



Még ha nem is váltott volna helyszínt, akkor is borítékolható lett volna, hogy az idei őszi szezon slágerterméke az Assassin's Creed III lesz, ahol a függetlenségi háború mutatja meg egy új, nem ismert oldalát.

Bioshock Infinite: Premium Edition

Az Amazon webáruház előrendelési listáján egyszer már szerepelt, de a BioShock a AAA-játékokhoz méltóan több kiadásban is elérhető lesz – ez a kevésbé drága változat.

Assassin's Creed III Deluxe Edition

Sima, limitált, deluxe, digitális deluxe... aki tudja tartani az iramot az Assassin's Creed III marketing gépezetével, elmondhatja magáról, hogy remek szervezői képességekkel rendelkezik.

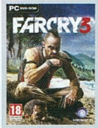
The Sims 3 Seasons

Tulajdonképpen az égvilágon senkit, a kiadót és a játékosokat sem zavarja, hogy a Sims 3 lényegében az előző részek funkcióit kapja meg újra, csak épp fizetős, nem éppen olcsó csomagokban...

LEGO Lord of the Rings

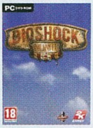
A filmtrilógia keltette láz már évekkel ezelőtt lecsengett, de a közelgő Hobbit, illetve az új, rendkívül egyedi játékfeldolgozás miatt ez a karácsony is Tolkien fantasztikus mesevilágáról szólhat.

Far Cry 3



Egyetlen képet sem láthattunk annyiszor idén, mint a Far Cry 3 borítóját – szerencsére már csak pár hét van a játék megjelenéséig, és utána remélhetőleg nem kell többet belefutnunk sem az újságban, sem az életben.

Bioshock Infinite



Nem egyszer és még csak nem is kétszer szerepel az előrendelői listán a BioShock Infinite: a legegyszerűbb, legközönségesebb változat is be tudott jutni a tíz legnépszerűbb termék közé!

Final Fantasy XIV: A Realm Reborn

Egy évnél is több idő kellett ahhoz, hogy a Square Enix rendbe szedje, sok esetben az alapjaitól írja újra a Final Fantasy XIV-et – talán az új változat meghozza a remélt sikert.

DECEMBER 4-ÉN JELENIK MEG A BATTLEFIELD 3 KÖVETKEZŐ DLC-JE, A LEROMBOLT HELYSZÍNEKET IS TARTOGATÓ AFTERMATH.

Tweetek a játékvilágból

Hamarosan érkezik: Kickstarterek, melyek a Steam Greenlight projectek jelentkezési költsége miatt jöttek létre.

IAN BOGOST, A GEORGIA TECH EGYETEM PROFESSZORA SZARKASZTIKUSAN TEKINT AZ INDIE FEJLESZTŐK PROBLÉMÁIRA.

A Freemium modell valójában nagyon hasonlít a szcientológiára. Egy kis olcsó cucc az elején, aztán folyamatos lehúzás a továbbiakban.

JEFF MINTER, A LEGENDÁS JÁTÉKFEJLESZTŐ NEM FOGADJA TÁRT KAROKKAL AZ ÚJ VILÁGOT.

A Prince of Persia forráskódja mondat az Apple II-t, vagy két Jake Gyllenhaal film emlékét idézi-e fel erősebben...?

JORDAN MECHNER, MINDEN IDŐK EGYIK LEGISMERTEBB JÁTÉKFEJLESZTŐJE MÚLTAT IDÉZ.

2012 iOS trendje: az űr az új zombi!

MATTHEW WIGGINS, AZ EGYKORI WONDERLAND SOFTWARE VEZÉRIGAZGATÓJA NAGY IGAZSÁGOT MOND.

George Lucas eladta birodalmát

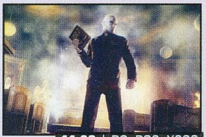
Természetesen pont a lapzárta napján landolt az évtized híre, amely egyúttal magyarázatot ad arra is, hogy miért kerülnek Star Wars karakterek az Angry Birds-be: George Lucas pénzre váltotta életművét, és október 30-án hivatalosan is megvált birodalmától, érthetetlenül alacsony, alig 4 milliárd dolláros áron. A vevő a Disney, akik egyáltalán nem tervezik, hogy a babérjaikon ülnek: 2015-ben már érkezik a Star Wars 7, sőt, ha minden jól halad, 2, illetve 4 évvel később lesz egy nyolcadik és egy kilencedik film is, egészen a végtelenségig. Habár még nem tiszta minden részlet, aggodalomra adhat okot, hogy a bejelentésben szinte egyáltalán nem esett szó a LucasArts-ról, a játékfejlesztői részlegről. A Star Wars 1313 sorsa biztosítottnak látszik, de azt követően ki tudja, lesz-e még valaha újabb LucasArts játék.

ÉRKEZŐBEN:

11.13 | PC, PS3, X360

Call of Duty: Black Ops II

A lap megjelenésekor már csak pár nap lesz hátra a **Black Ops II** megjelenéséig, de jelen sorok írásakor bizony még három hetet mutat a naptár. A felemás és nem éppen eredeti Modern Warfare-ek után nem gondoltuk volna, hogy pont a Black Ops II készül nagy újításokra. Azonban minden jel arra mutat, hogy a BOII, ha nem is fogja az alapjaitól felülírni az FPS stílust, vagy magát a szériát, de mindenképpen kiváló játék lesz, amely végre előrébb lendíti a történelem kerekét, a közeljövő háborúját mutatva be, sőt, zombi pályák helyett rögtön egy komplett kampányt szentel az élőholtaknak, erős multiplayer módokkal kiegészítve.



11.20 | PC, PS3, X360

Hitman: Absolution

Az előző számban még csak a játék első harmadát volt módunkban végigjátszani, mostanra azonban, hetekkel beelőzve a világot és a megjelenést, sikerült végre a stáblistáig kísérnünk a **47-es ügynök**öt. Bate négy oldalon keresztül meséli el az élményeit, amit hidegvérű mészárosként szerzett, november 20-tól viszont már ti is átélhetitek, milyen az, mikor egy célpontot megsütötök, elégettek, felrobbantatok, megfojtatok, megmérgeztek, a mélybe taszítatok, vagy csak szimplán tarkón vágtok. Nem könnyű a gyilkosok élete, főleg, ha az egész világ őt üldözi!

11.23 | PC, PS3, X360

Epic Mickey 2: The Power of Two

Szépségversenyt ugyan egészen biztosan nem fog nyerni az **Epic Mickey** grandiózus folytatása, de már akkor is jól járunk, ha az előd hibáinak csupán a felét kijavítja. A legutóbbi kalandból a PC-s tábor sajnos kimaradt, de most Mickey egér és Oswald, egykori nemezise párosan, PC-s verzióval a hátán tér vissza, hogy ecsettel, festékkel, hígítóval és fényesre csiszolt vádlikkal mentse meg a mesevilágot az új gonosztól, aki a sötétségbe és az agóniába taszítaná a tarka-barka birodalom lakóit. Mentsétek meg a világot ti is, különösen a játékban található éneklős részektől!

11.30 | PC, PS3, X360

Far Cry 3

A napfény, az óceán és az előzetes verzióval játszó Bate is fényesre polírozta már a **Far Cry 3** fenekét, tegyük hozzá, nem véletlenül. A katonás shooterek uralta világban mindig felüdülést okoz, ha épp nem betondzsungelben, vagy a Közel-Keleten kell rosszfiúkat eltenni láb alól. A második Far Cry sok szempontból okozott csalódást, de a szigetvilághoz való visszatérés, illetve a továbbfejlesztett, pazarul feldíszített sandbox terep talán elég lesz ahhoz, hogy ne csak a keserű szájízt felejtsük el, de egy remek kalanddal is lezárhassuk ezt a mozgalmas őszt.

MOST MÁR HIVATALOSAN IS TAVASSZAL JÖN A GTA V, DE EGYELŐRE CSAK PS3-RA ÉS X360-RA. PC-S VÁLTOZATRÓL NEM ESETT SZÓ.

Mint minden hónapban, ezúttal is szentelünk két oldalt a legfrissebb és legfontosabb indie-történéseknek, szakértőnk,]{redenc tolmácsolásában. A nagy sikerű rovatban ezúttal is vicces, furcsa, elgondolkodtató, de ami a legfontosabb, a mainstream játékgyártásban megszokott megoldásoktól nagyon messze álló programok kerülnek terítékre. Természetesen továbbra is várjuk visszajelzéseiteket a levrov@pcguru.hu címen!

Jazzpunk

http://necrophonegames.com/games/jazzpunk/

Meglehetősen egyedi látványvilágú és hangulatú játék formálódik a Necrophone Games berkeiben. A Jazzpunk alkotói szerint egy belső nézetű retró cyberpunk, illetve „spy-punk" kalandkomédia, amelyben egy Agent Polyblank nevű kémmel és válogatott kütyüjeivel kell megoldanunk egy bonyolult ügyet, változatos helyszíneken. Az alkotók a humor tekintetében olyan klasszikusokat emlegettek, mint a Csupasz pisztoly, az Airplane!, illetve a Nagy durranás, ami mindenképp jó jel, ahogy az is, hogy nekem az első videó és a képek alapján be-beugrott a BENDO-féle, előző hónapban már felemlegetett Gravity Bone is. Izgalmas projekt, meglátjuk, mi lesz belőle.

Újabb rekordot döntött az IGF

http://www.igf.com/php-bin/entries2013.php

INDEPENDENT GAMES FESTIVAL

Az indie szegmens térnyerését mi sem mutatja jobban, minthogy évről évre rekordot dönt az aktuális játékfejlesztői konferencia, a GDC keretei között megrendezett Indie Games Festival nevezőinek száma. Az idei, 2012-es eseményen 567 játék indult, míg a jövő márciusi, 15. IGF-re 589 nevezés érkezett. A nagy érdeklődés miatt kibővítették a kategóriákat, immár 6-6 cím versenghet az első helyért az eddigi öt helyett, a Seumas McNally fődíjért pedig nyolc. A döntősöket egyébként jövő januárban jelentik be, a díjátadóra március 29-én kerül sor, és külön megemlítendő, hogy a Microsoft immár másodszor ismét beszállt a díjfelajánlók közé: egy nyertes garantáltan megjelenhet a LIVE-platformokon (XBLA, Windows, Windows Phone), ráadásul ezt, ha szükséges, a redmondiak anyagilag is támogatják, ez pedig ismét csak a független játékfejlesztés jelenlegi súlyát jelzi.

Hero-U a Quest for Glory alkotóitól

http://www.hero-u.net/

A felejthetetlen Sierra aranykorszak egyik legjobb sorozata volt a Quest for Glory, egy ifjú házaspár, Cory és Lori Ann Cole RPG/kaland hibridje. Nos, a legendás pár most visszatér, új játékuk, a Hero-U: Rogue to Redemption, melynek főhőse egy Shawn O'Conner nevű srác, aki elindul, hogy a Hero-U hősképző akadémián profi mestertolvajjá váljon, nagyjából ugyanazt kínálja majd, mind az említett alapmű. Így tehát klasszikus szerepjáték vár ránk, sok felfedeznivalóval, a gazdag sztoriba illeszkedő kalandjáték elemekkel, a játékmenetet befolyásoló döntésekkel, nagy szabadságot adó karakterfejlesztéssel, no és taktikus, körökre osztott, akciópont rendszerű harcokkal, mindezt 2D-s, kézzel rajzolt, felülnézetes látványvilággal, a népszerű Unity Engine-re építve. A csapat jelenleg a Kickstarteren gyűjti a pénzt, úgyhogy akit érdekel egy ilyen klasszikus, remeknek ígérkező alkotás, bátran támogassa őket, megérdemlik-megérdemeljük!

Humans Must Answer

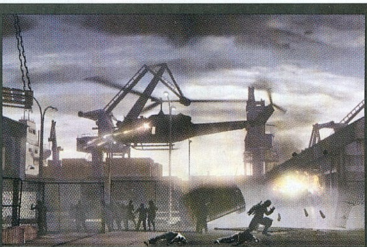
http://sumomgames.com/

A S.T.A.L.K.E.R. 2 leállítása után a GSC GameWorld csapatából pár srác lelépett, és megalapította a Sumom Games csapatát, melynek berkeiben egy új, ám ízig-vérig old school, oldalra görgetős shootert hegesztenek. A sztori szerint intelligens űrcsirkék felfedezik naprendszerünket, ám a kapcsolatfelvételre az ostoba földlakók ellenségesen reagálnak, így nekünk sincs más választásunk, mint felvenni a harcot. Ehhez ideiglenesen telepíthető ágyúkat és szabadon kombinálható fegyvereket kapunk, utóbbiak fejleszthetők is lesznek, akárcsak hajónk. Ahogy a stílusban megszokott, a hullámokban érkező, nagyszámú ellenségen kívül durva bossharcok is várnak ránk, mindezt megfelelő narratíva, titkok és begyűjthető, elrejtett tojások mellett. A projekt megtalálható a Steam Greenlighton, aki kíváncsi rá, támogassa!

Deadlight PC-n is!

http://www.deadlightgame.com/

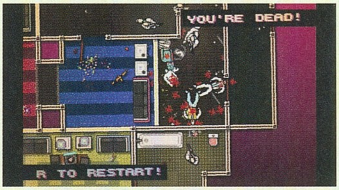
Nagy örömünkre újabb remek indie játék veszítette el konzol exkluzivitását: az augusztusban kizárólagosan Xbox 360-ra megjelent, és remek értékeléseket kapott Deadlight október 25-től kapható a Steamen, 12 euróért. A konzolos verzióról 2012/09-es számunkban olvashattatok tesztet Bate tollából, így nem részletezem – egy remek grafikájú, egyedi hangulatú 2D-s, oldalra görgetős platformjátékról van szó, posztapokaliptikus, zombis, túlélő horroros körítéssel. A PC-s változat ráadásul HD-grafikát és egy új, kegyetlen Nightmare nehézségi fokozatot is kapott, bónuszként pedig „így készült" videók és eddig ki nem adott koncepciórajzok is lapulnak a csomagban, így abszolút ajánlott vétel a műfajt kedvelők számára.



A REMEK ADVENTURES OF SHUGGY PUZZLE-PLATFORMERHEZ 40 ÚJ PÁLYÁT TARTALMAZÓ CSOMAG JELENT MEG – INGYEN!

Hotline Miami: durva trip

http://www.dennaton.com/



Nem a Retro City Rampage az egyetlen frissen megjelent indie játék, amely felidézi a '80-as éveket. A Dennaton Games meglehetősen beteg alkotása, a Steamen október 23-án megjelent Hotline Miami szintén egy 2D-s, felülnézetes akciócím, amiben 1989-ben Miamiban kell halomra lőnünk nagyjából mindenkit, aki mozog, mindezt változatos környezetben és halál animációkkal, sokféle fegyverrel, no meg megfelelően adagolt humorral. Érdemes egyébként a szerzőről is szót ejteni, hiszen a játék szinte egyetlen személy nevéhez köthető, ő pedig nem más, mint a Cactus becenévre hallgató Jonatan Söderström, egy igencsak fura, és a szegmensben jól ismert és elismert svéd srác, akinek a portfóliója (http://cactusquid.com/) több mint 40 címből áll, némelyiket pár óra alatt dobta össze, köztük olyan remek szösszeneteket is, mint a 2007-es, több díjat is bezsebelt Clean Asia. A játékról szóló tesztünket pedig el is olvashatod a mostani számban!

Újabb 20 játék a Steamen

http://steamcommunity.com/greenlight/

Előző számunkban már beszámoltam az első tíz Zöldút-nyertes játékról, és úgy látszik, a kezdeményezés nagyon pörög, hiszen a Valve máris 20 újabb cím előtt emelte fel a sorompót. Íme, a lista: Afterfall InSanity Extended Edition; AirBuccaneers; Blockscape; Contrast; Fly'n, Folk Tale; Forge, Giana Sisters: Twisted Dreams; Gnomoria; Interstellar Marines; Lost Story: The Last Days of Earth; Miasmata; Miner Wars 2081; NEOTOKYO; Octodad: Deadliest Catch; Perpetuum; Postal 2 Complete; Secrets of Grindea; The Intruder; The Stanley Parable: HD Remix; Yogventures! A múltkori magazin kickstarteres cikkében is bemutatott új Giana Sisters már kapható is a Steamen, a többiek folyamatosan kerülnek be az áruház kínálatába, és persze itt is foglalkozni fogunk velük, bár párral már (Miner Wars 2081, Secrets of Grindea, Octodad: Deadliest Catch) hűséges olvasóink találkozhattak korábban.

The Galactic Asteroids Patrol

http://www.asteroidspatrol.com/

Minden idők egyik legsikeresebb arcade játéka az 1979-ben piacra dobott Asteroids (amely ugye abban a korban született meg, amikor az emberek nemhogy megrettentek volna a kihívásoktól, egyenesen keresték azt...). Megjelenése óta számos átirat és klón készült belőle – az egyik legfrissebb pedig ez a cím, az Invigo Studios elvileg ebben a hónapban érkező játéka. Az alapfelállás változatlan: a végtelen űrben sodródó aszteroidákat (és még ki tudja, mit...) kell felrobbantanunk, ehhez négyféle, különböző előnnyel és hátránnyal bíró űrhajó áll rendelkezésünkre, amelyeket persze rengetegféle fegyverrel szerelhetünk fel. Ráadásul kooperatív és kompetitív multi is vár ránk, a Unity motorral hajtott látvány pedig egészen pazar, akárcsak a valós fizika – erről magatok is meggyőződhettek, hiszen a hivatalos oldalról letölthető a demó, 32/64 bites Windowsra és Macre egyaránt.

Hírek a Team Meatboy háza tájáról

http://supermeatboy.com/121/new_game_announcement_/

Rossz hír húsfiú-rajongóknak: a Team Meat egyelőre félrerakta a PC-re és iOS-re tervezett Super Meat Boy: The Game készítését. Jó hír McMillen-rajongóknak: a félrerakás oka egy új játék, amely egy hétvégi ötleteléskor öltött testet, és amelyről csak annyit tudunk, hogy a címe Mew-Genics, a főszerepben mutáns macskákat találunk, és véletlenszerűen felépülő pályákon kell randalíroznunk. És még valamit: a jó Edmund szerint ez az eddigi legfurább játék, amin valaha dolgozott, márpedig ez portfóliója ismeretében elég durván hangzik... Még egy hír, amely ide kapcsolódik: újabb dobozos kiadást kap a Binding of Isaac – a Most Unholy Editionben az alapjáték legfrissebb verziója és a Wrath of the Lamb DLC mellett egy 40 oldalas fejlesztői napló, a zenei anyag, egy plusz Steam kulcs és egy poszter is lapul, mindez 15 fontért kapható. Gyűjtőknek kötelező!

Distance

http://survivethedistance.com/

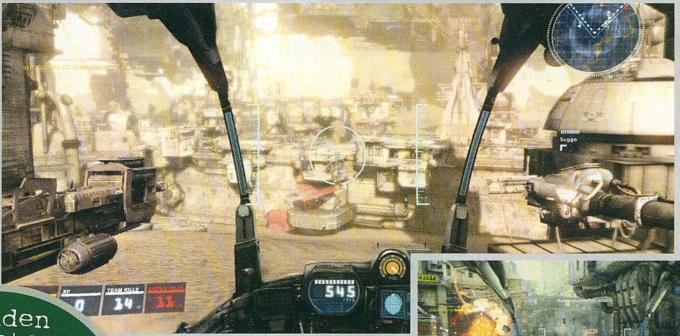
Az, hogy a washingtoni DigiPen műszaki főiskolán igencsak magas szintű képzés folyik, olyan projektek bizonyítják, mint a Portal őse, a Narbacular Drop, a Void, a Solstice, a Solace, vagy épp a díjak özönével elhalmozott, zseniális (és ingyenes!) Nitronic Rush (http://nitronic-rush.com/). Ez utóbbi cím alkotói már lediplomáztak, hárman közülük pedig (Kyle Holdwick, Jason Nollan és Jordan Hemenway) önálló stúdiót alapítottak, és nekiálltak játékuk folytatásának, ám miután a jogok az alma matert illetik, a szellemi örökös immáron Distance címen készül. Az alapok nem sokat változtak: futurisztikus, kissé TRON-beütésű látványvilág és környezet, egy különleges autó, amellyel ugratni, pörögni, sőt repülni is lehet, és egy nagy, nyitott, felfedezésre váró világ. A Refract Studos nem kevesebbet ígér, mint az arcade versenyjátékok következő generációját, amelyben változatos játékmódokat találunk úgy a szólista-, mint a többszemélyes (LAN/online) játékban, plusz továbbfejlesztett pályaszerkesztőt, illetve teljes körű mod-támogatást is. A srácok jelenleg a Kickstarteren gyűjtik a pénzt, úgyhogy akit érdekel a projekt, még beszállhat – jelzem, tízezer dollár felajánlásáért komplett arcade-masina a jutalom...

OKTÓBER 31-TŐL ÉL A KICKSTARTER BRIT ALOLDALA, ÍGY KONTINENSÜNKRŐL KÖNNYEBBÉ VÁLT A PROJEKTEK INDÍTÁSA.

INDIE ÓLOMESŐ

HAWKEN

[ÍRTA WILSON] Egy évtizedig senki se nézett rá, most viszont már kettőt se lehet lépni úgy, hogy ne botoljon mechás játékba az ember. A MechWarrior Online mellett készül, sőt, decemberben már meg is jelenik a Hawken, amely könnyen az év egyik egyik legnagyobb, és egyértelműen a legszebb meglepetése lehet.



Minimum három kérdés merülhet fel az első Hawken próba alatt. 1.) Hogy a fenébe néz ez ki ilyen jól? 2.) Egyáltalán hogy tudta ezt összehozni egy alig pár fős csapat? 3.) Miért nem próbálkozott eddig senki egy hasonló játékkal? Utóbbi persze kizárólag akkor jogos kérdés, ha megfelelő szövegkörnyezetbe helyezzük, elvégre mechás játékból a kilencvenes évek derekán akadt bőven, de multiplayerre kihegyezett, hihetetlenül pörgős, aréna-központú próbálkozóval nem nagyon találkozhattunk. Eddig, mert idén összeakasztja a bajszát az újonc Hawken és a sokkal tapasztaltabb MechWarrior széria, hogy kiderüljön, melyikük monstruma állja jobban a sarat.

GÉPEKKEL ÁLMODTAM

Az biztos, hogy már a Hawken létrejötte is csodaszámba menő dolog: a kezdetekkor, a tavalyi bemutatásakor alig hat ember dolgozott rajta, de már akkor olyan döbbenetesen jól nézett ki, mint most. A csapat mára 21 főből áll, de a lelkesedés nem hagyott alább, ahogy a hozzáértés sem – az Adhesive fejlesztőcsapat nevéhez ugyan nem köthető még egyetlen kiadott játék sem, de a fedélzeten olyan veteránok vannak, akik megfordultak már több AAA kategóriás stúdió és sorozat közelében is. Talán ezért is annyira profi, célratörő és kidolgozott a Hawken, amit nyugodtan hívhatunk kisebb csodának is.

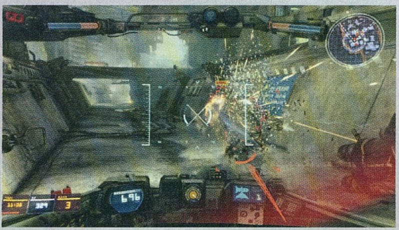
Minden fronton

Habár a csapat kicsi, a Hawken pedig látszólag nem több egy döbbenetesen szép, de végtelenül egyszerű aréna shooternél, a befektetői pénz és nyomás megtette a hatását, így a fejlesztők már metaverzumként hivatkoznak a játékra. Mit jelent ez a gyakorlatban? Azt, hogy a Hawken más médiumban is fel fog tűnni, egy képregény például már szinte el is készült.

De mi is ez valójában? Egy történet és kampány nélküli, kizárólag multiplayer móddal rendelkező, gyakorlatilag teljesen ingyenes shooter, ahol ezúttal nem űrkatonák, génkezelt tengerészgyalogosok, robotok vagy űrlények csépelik egymást, hanem hatalmas acélmonstrumokban ülő pilóták. A játékmenet ezért nem is túl bonyolult, de nem is annyira egyszerű, hogy agyatlan, semmiféle gondolkodást nem igénylő céllövöldévé degradálódjon – ez utóbbi több tényezőnek is köszönhető, leginkább annak, hogy játékban még soha nem lehetett ennyire érezni az irányított gépek súlyát.

LASSAN, MEGFONTOLTAN

Pedig a masszív tömeg szimulálása már a régebbi MechWarrioroknak is remekül ment, itt azonban a fejmozgással párosítva már tényleg tökéletesen átjön a pilótafülkében való ücsörgés egyelőre még fiktív érzése. A lomha gépek részeges jobbra-balra ingadozása, a becsapódásoktól megremegő fémváz, az egyre mélyebb sérülésekkel párhuzamosan bepókhálózódó, a pilótát védő üvegkalitka látványa szinte részegítő – az eddigi mechás próbálkozások statikussága után egyszerre fura, és kifejezetten felemelő érzés a Hawken nyergébe pattanni! És hiába beszélünk egy aréna shooterről, itt mégsem mindig a reflexek döntenek. A respawnolás maga ugyan nem egy lassú folyamat, de sokkal jobban megéri a lehető legtovább kihúzni egy élettel. Ez elsősorban az automatikus regenerációnak tudható be, mert ha sikerül még időben meglógni egy-egy tűzharcból, majd pár másodpercet nyugton maradni, be tudja nyalogatni a sebeit még a legnagyobb monstrum is.



ADATOK

KIADÓ **Meteor Entertainment**

FEJLESZTŐ **Adhesive Games**

MŰFAJ **akciójáték**

MEGJELENÉS **2012. 12. 12.**

KÉSZÜLTSÉGI SZINT **87%**

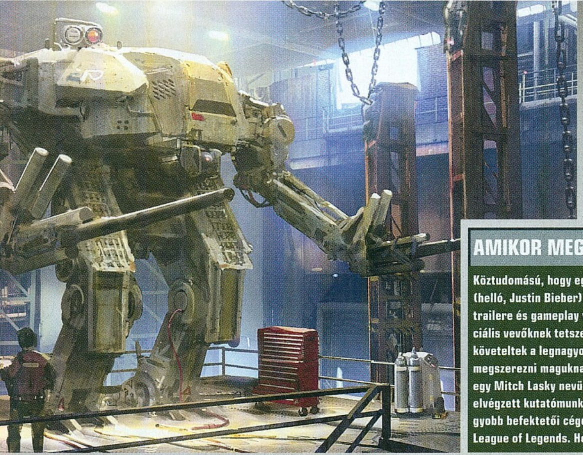
STÍLUSMINTA

MechWarrior 4: Vengeance
2000 (MICROSOFT)

Chromehounds
2006 (SEGA)

KINCSKERESŐ KISKÖDMÖN

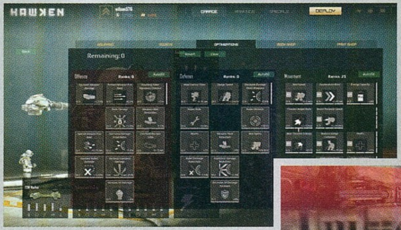
A kínálat első látásra ugyan meglehetősen szűkösnek tűnhet, de ez csak a felszín, valójában egy hihetetlenül rugalmas, ezernyi lehetőséget rejtő rendszer van az első réteg alatt. Alapesetben három kasztni vár a hangárban, betöltve az alapvető kasztok szerepét. Az agilis, nagyon fürge, de roppant sérülékeny Assault az itteni peon, a leggyorsabban kitanulható, a legtöbb pályához és szituációhoz tökéletesen illő választási lehetőség. A Sharpshooter ennek a kisebb, kompaktabb változata, amely railgunnal vadássza a célpontokat az ideig-óráig biztos menedéket jelentő távolból, pont úgy, ahogy az egy mesterlövészhez illik. A sort a Rocketeer zárja, amely igazi fémkolosszus, elsőre szinte sebezhetetlennek tűnik, meg annyira lomhának, hogy csoda, ha egyáltalán ki tud lépni a garázsból. Drabális volta ellenére viszont nem szabad leírni, hiszen rakétájával irtózatosan nagy találatokat tud bevinni, gyorslövetű ütegével pedig közelről is ki tudja cakkozni a másikat. Természetesen a repertoár ennél bővebb, számtalan változata létezik a felsoroltaknak: közelharci, felderítő, vagy akár gerilla taktikát folytató mecha is készíthető.



A részecske effektek miatt minden robbanás, minden füstfelhő mámorító látványt nyújt

AMIKOR MEGNYÍLT A PÉNZCSAP...

Köztudomású, hogy egy-egy jobban sikerült Youtube videó akár egy komplett karriert is elindíthat (helló, Justin Bieber), azonban a Hawken stábja egyáltalán nem számított arra, hogy a játék első trailere és gameplay videója napok alatt egymilliónál is több látogatót fog vonzani. Nemcsak a potenciális vevőknek tetszett a lépegetős akció, de a játékipar nagyjainak is: telefonok százain keresztül követelték a legnagyobb kiadók audienciát a fejlesztőkkel, hogy egymásra licitálva próbálják megszerezni maguknak a Hawken birodalmat. A függetlenségét feladni nem akaró Adhesive Gamest egy Mitch Lasky nevű fickó ostromolta hónapokig, míg kötélnek nem álltak egy találkozóra – az előtte elvégzett kutatómunka során derült ki, hogy Lasky a Benchmark Capitalnál dolgozik, a világ legnagyobb befektetői cégénél, ami olyan kis szolgáltatásokat támogatott, mint a Twitter, az eBay vagy a League of Legends. Hogy is mondják? A többi, nos, már történelem.



Ha vészesen fogyni kezd az életerő, akkor szépen bepókhálósodik a pilótafülke ablaka, illetve teljesen beszürkül a látótér

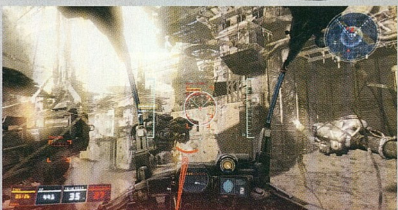
A gépek közös tulajdonsága, hogy mindegyikük két fegyverrel rendelkezik, illetve az elsődleges slotba rakott eszközzel egy alternatív támadás is indítható. Ezen túl egy ability hely, azaz egy aktív képesség befogadására képes vájat is kiaknázható. Az elérhető skillek listája egyelőre meglehetősen szűkös, de legalább hasznos darabokkal találkozhatunk: a fegyverhűtés, vagyis a túlmelegedés pár másodperces visszafogása élet-halál helyzetekben életmentő lehet, különösen az olyan gyorstüzelők esetében, amelyek ugyan szélsebesek, de rendkívül keveset sebeznek, a forráspontot pedig pár másodperc alatt elérik.

Ép ésszel szinte felfoghatatlan, hogy tud ennyire szépen kinézni a Hawken, de éppenséggel játéknak sem utolsó!

Ez persze még kevés lenne, de a free-to-play modellnek hála sikerült egy rendkívül mély, de átlátható testreszabhatóságot is a játékba rakni. A mechák átszabása, az egyes alkatrészek lecserélése, felfejlesztése legalább annyira fontos feladat lesz, mint az ellenfelek levadászása. A saját menü alatt futó finomhangolás több kategórián belül kínál módosítási lehetőségeket. Befolyásolható, turbózható, továbbfejleszthető az összes létező fegyver, átfesthető, mintázható a kasztni. A legizgalmasabb mindenképp a legalább három csoportra bontott képességfa, amely annyi képzettséget kínál megnyitásra, hogy pilóta legyen a talpán, akinek lesz ideje, ereje és tudása mindent megszerezni. Ha pedig ez nem lenne elég, akkor még az egyes elemek, így a pilótafülke, a karok, a lábak és a váz is lecserélhető, így akár már pár hét játék után eljuthatunk oda, hogy egyszerűen nem lesz két ugyanúgy kinéző mecha.

KARD KI KARD

Természetesen a játékidő nagyobbik fele nem a hangárban, hanem a csatatereken fog eltelni. A pályák mennyisége egyelőre visszafogott, ahogy a játékmódoké is. A legtöbb szerver értelemszerűen a Team Deathmatchet, illetve a hagyományos Deathmatchet forszírozza, ahol szabályok nélkül, kötetlenül megy a gyilkolászás, de a decemberre tervezett startra már elkészül a rendes, kidolgozott területvédés, így tényleg lesz értelme nap mint nap órákat eltölteni a gépek előtt. Már csak a kisajtolható pontokért is. F2P játék lévén maga az alapprogram ugyan ingyenes, de lehetőség van valós pénzt is bevetni a fejlődés érdekében. A megvásárolható kiegészítők azonban nem fognak jogosulatlan előnyhöz juttatni. Ez a rész még meglehetősen nyers, nehéz különbséget tenni a belső, fiktív valuta, illetve a megvásárolható pontok között, és egyelőre még nem egyértelmű, hogy miből és mit is lehet venni, de a béta pontosan arra való, hogy az ilyen és ehhez hasonló problémákat kigyomlálja.



A siker viszont elkerülhetetlennek tűnik: ezt könnyedén elősegíti az az egyszerű tény is, hogy a Hawkenben lövöldözni páratlanul nagy élmény, ami nagy részben a látványnak is köszönhető. Bár már a képek alapján is egyértelmű, hogy ez egy döbbenetesen szép játék, de a program mozgás közben mutatja meg igazán a foga fehérjét. A szinte példátlanul jó bevilágítás, illetve az egy színvilágú, de reklámokkal bőségesen teliaggatott, karakteres, tényleg egyedi pályák már önmagukban is olyan ütőkártyát jelentenek, amire szinte lehetetlen emelni, és ha hozzávesszük azt, hogy ehhez valami irgalmatlanul barátságos gépigény is társul – a játék 3-4 éves konfigurációkon is zökkenőmentesen elfut high beállítások mellett –, akkor már egyértelművé válik, hogy nem csupán a free-to-play piac, de 2012 egészének is az egyik legkiválóbb, legemlékezetesebb játéka válhat a Hawkenből.

GÉPSZÖRNYEK KERINGŐJE

MechWarrior Online

[ÍRTA CHOCHO] A MechWarrior franchise nagy visszatérése egy ingyenesen játszható, többjátékos módra kihegyezett mech-szimulátor, aminek volt szerencsénk kipróbálni zárt bétáját. A próbaidőszak után ugyan vannak fenntartásaink, de örömteli tény, hogy a fejlesztők nem nyúltak a gyökerekhez.

Ha egy akkora sorozat, mint a MechWarrior (részletekért lásd külön összeállításunkat) free-to-play modellre költözik, az két dolgot jelenthet: vagy igaz, hogy az ingyenes, mikrotranzakciós játékoké a jövő, vagy a kutyának sem kell manapság egy taktikus, többjátékos módra kihegyezett mech-szimulátor. Bár személy szerint utóbbira tenném a voksom, nem szabad szó nélkül elmenni azon fajsúlyos tényező mellett sem, hogy a technológia immár lehetővé teszi az ingyenes játékok minőségi kivitelezését.

Míg öt éve az összes free-to-play címre csak legyintettek a gamerek, addig mára némelyik olyan jól néz ki és annyira összetett, hogy simán felveszi a versenyt a teljes árú vagy épp havidíjas konkurensekkel – és akkor az olyan hibrid modellekről, mint a Guild Wars 2, ahol gyakorlatilag a kiegészítők hozzák a sok zöldhasút, még nem is beszéltünk. Na, de visszatérve a MechWarriorhoz, mindezen gondolatok egyedüli tanulsága, hogy bár a játék picit ronda és kicsit drága, ez még mindig az a klasszikus program, amiért sokan évtizedek óta rajonganak.

ADATOK

KIADÓ
Infinite Game Publishing

FEJLESZTŐ
Piranha Games

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2012 tél

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

STÍLUSMINTA

MechWarrior 4
2000 (MICROSOFT)

Chromehounds
2006 (SEGA)

ROBOTOLÁS

Mire e sorokat olvassátok, már nagy eséllyel elérhető a játék nyílt bétája, ám miközben monitorra vetem mondataimat, még csak egy halom szerencsés, na meg egy másik sor pénzes fanatikus ugorhatott fejest a soha véget nem érő online csatározásba. A MechWarrior Online zárt bétájába ugyanis különféle csomagok megvásárlásával is be lehetett kerülni, melyek egy adott összegű játékbeli valutát is magukban foglalnak.

Ez azért fontos, mert a bétában az alapból elérhető négy mechhel nem lehet tapasztalati pontokat gyűjteni, így a gépek felszerelése sem változtatható meg. Elsőre ez elég nagy sokként ért bennünket, hiszen a játék erről nem nyújtott tájékoztatást, nekünk kellett érdeklődni a chaten, hogy miért kiszürkülve jelenik meg a képernyő bal oldalán, hogy „Kill Assist – 200 XP", és miért ír a meccsvégi statisztika egy szép, kövér nullát. Igaz, ha jobban belegondolunk, a MechWarrior Online másról sem ad infókat, mert nincs benne oktatómód. Bejön egy viszonylag egyértelmű kezelőfelület, a jobb felső sarokban rányomunk a „Match" gombra, és már keresi is a kliens a szerverek egyetlen elérhető játékmódját, az Assaultot, mely a Battlefield-iskolában tanultak szerint amolyan terület-foglalós/bázispusztítós móka. Persze az igazi MechWarrior rajongókat sokkal jobban izgatja a mechák közti küzdelem, ami szerencsére megörökölte a régi részek mechanikáját. Itt is fontos a megfelelő stratégia, sőt, ki merem jelenteni, hogy odafigyelés és taktikázás nélkül képtelenség győzelmet aratni az ellenfél felett. Mivel az eltérő tulajdonságokkal bíró mechekben az a közös, hogy sok lövést bírnak, ezért az egy az egy ellen harcok folyamán egyedül a taktikus manőverezés adhat előnyöket. Lehet rajtunk bármilyen szuper rakéta, tudhat a gépünk rakétaugrást, csökkenthetjük a hőtermelést mindenféle drága kütyükkel... mindez semmit sem ér, ha a környezeti lehetőségek kiaknázására nem figyelünk oda.

TUDOMÁNYOS FANTASZTIKUM

A bétában szereplő maréknyi pálya jelentősen eltért egymástól, igaz, kreatívnak semmiképpen sem nevezhetők. Tudjátok, van klasszikus lávás, gyártelepes, havas és erdős térkép, szóval meglepődni nem fogunk. Ugyanakkor mindegyik terület másfajta stratégiát követel. A téli pályán borzasztó rosszak a látási viszonyok, de a gépek cserébe lassabban

DRÁGA VASKOLOSSZUS

A MechWarrior Online-t 2008-ban kezdte fejleszteni a Piranha, s egy évig minden rendben zajlott, ám 2009-ben az első videók és képek közlése után beütött egy jogi probléma: a Robotech és a Macross sorozatok jogait birtokló Harmony Gold lopással gyanúsította meg a Piranhát, mondván, hogy az első trailerben bemutatott mechek az ő játékaikban szereplő gépezetek alapján lettek megtervezve. Később persze kiderült, hogy az említett gépek már a sorozat indulása óta szerepelnek a szériában, lévén a MechWarrior első jogtulajdonosa egy japán animéből licencelte őket. A Harmony Gold egy ideig még próbálkozott a pereskedéssel, de végül semmi nem lett az ügyből.

LEGENDÁK A MÚLTBÓL, AVAGY A KORÁBBI RÉSZEK

MECHWARRIOR 1989

Az első MechWarrior valódi őskövület: 1989-ben jelent meg MS-DOS-ra, valamint X68k-ra – ez utóbbi egy japán számítógép volt. A játék egy sci-fi világban játszódott, melyben a Dűnéhez hasonló kékvérű házak uralták a galaxist. A velük való viszony határozta meg, hogy kiknek a robotjait kell felaprítanunk. A belsőnézetes szimuláció megelőzte korát, a játék instant klasszikus lett, így jöhetett a folytatás.

MECHWARRIOR 2 1995

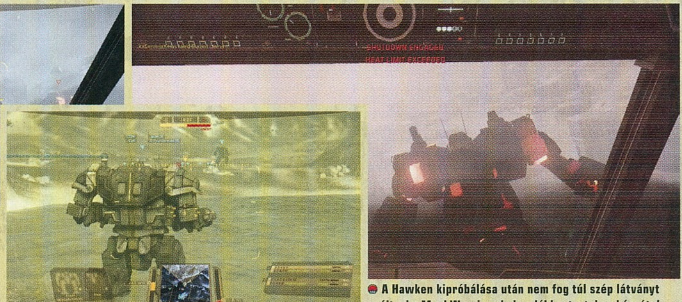
A MechWarrior 2 hat évvel később, 1995-ben jött ki, immár az Activision szárnyai alatt. A játékmenet maradt a régi, noha a szimuláció sokkal részletesebb, fejlettebb lett. Az első kiadásban még nem volt többjátékos mód, ám később érkezett egy Windows 95-re optimalizált változat is, melyben először ütközhettünk meg a barátainkkal lokális hálózaton keresztül. Az élmény a maga idejében forradalmi volt.

MECHWARRIOR 3 1999

Az 1999-es MechWarrior 3 a kor szellemének megfelelően fejlett 3D-s motorral érkezett kizárólag PC-re – ezt a részt már a Microprose adta ki. A játékmenet komoly változtatásokon esett át, a korábbi stratégiai gén eltűnt, maradt a tiszta szimuláció, melyet három társ irányításával fejeltek meg. Többféle fegyvert és változatosabb felépítésű küldetéseket kaptunk, bár a multi már nem volt az igazi.

MECHWARRIOR 4 2000

Az utolsó számozott MechWarrior 2000 novemberében jelent meg a Microsoft kiadásában. Fejlesztettek a többjátékos módon, ismét volt kampány, méghozzá kétféle befejezéssel. A játékmenet meghagyta az egy évvel korábbi MechWarrior 3 megoldásait, szóval nem sokat változott. Az MW4 kapott egy önállóan futtatható kiegészítőt is, Mercenaries címmel, melyet 2010 tavaszán ingyenessé tett a kiadó.



A Hawken kipróbálása után nem fog túl szép látványt nyújtani a MechWarrior, de legalább a tartalom kárpótol

melegszenek, így a közeli összecsapások intenzív tűzharcba torkollnak – a hófúvások közepette érdemes csapatba verődve körözni és brutális küzdelmeket vívni. Ugyanakkor a forró, nap égette homokon lépdelő óriások gyorsan felforrósodnak, ezért itt hatalmas előnyt jelent egy távolsági fegyverrel felszerelt mech. Ez a játék tehát nem díjazza a bénázást, egyszersmind a gyors, pergős shooterek rajongói sem fogják élvezni.

Főleg azért, mert a gépek lassúak, jó, ha 100 km/h-val képesek haladni. S ha már a sebességnél tartunk, fontos megjegyezni, hogy a MechWarrior Online leginkább szimulátornak fogható fel. Minden egyes gépnek másmás jellemzői vannak, és ezeket a pilótafülkében ülve a saját bőrünkön is érezhetjük. A súly, a gyorsaság és a kasztni ereje szinte lemászik a monitorról, mindehhez pedig remekül illeszkedik a billentyűzetes irányítás. Az egér itt csak a célzásért felel, azaz a mech „fejének"

forgatásáért. Igen ám, de a lábakat is külön vezérelni kell – erre szolgál a WASD-kiosztás. Eleinte szokni kell a dolgot, de a rendszer logikus és kényelmes, ezért hamar belejövünk. Más kérdés, hogy a lövések pontossága nagyon precíz mozgáskultúrát igényel. A szabadon eregetett golyók és rakéták szinte mindig célt tévesztenek, a célpontok bemérése pedig időbe telik. Látszik a program irányításán, hogy a fejlesztők komolyan vették a sorozat múltját, és bár nem kell tízmillió gomb a mechek szakszerű terelgetéséhez, azért elkél a türelem, ha meg akarjuk tanulni, hogy miképp lehet nyerni.

BÉTABALHÉ

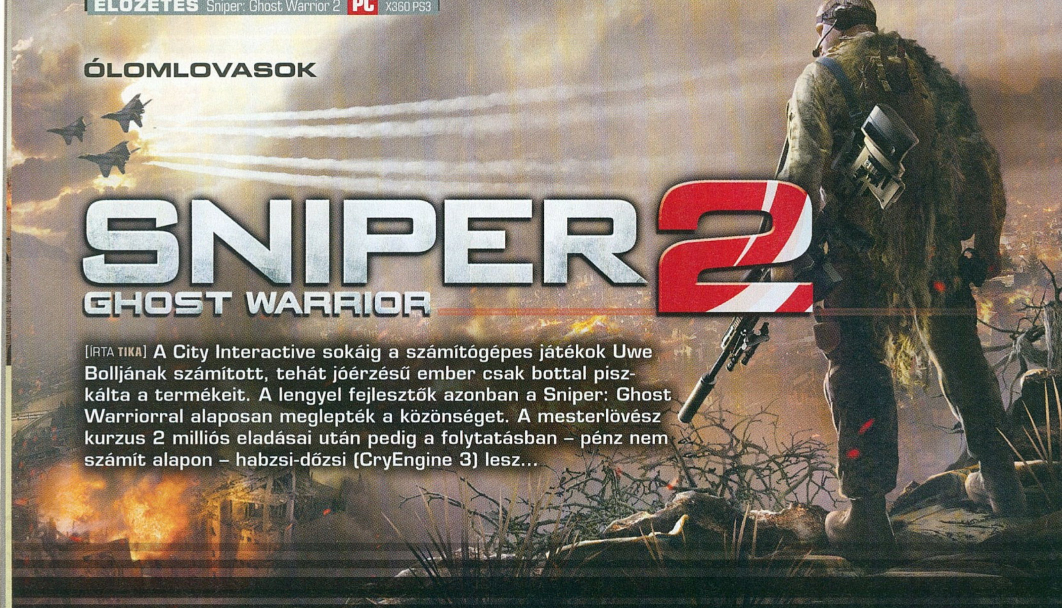
Mivel a játék még mindig bétafázisban leledzik (úgy néz ki, egy ideig nem is mászik ki belőle), számtalan hibát is találni, melyek közül a legfurcsább, hogy a letöltendő bétakliens valamiért nem kér engedélyt a tűzfaltól és a vírusirtótól a hálózati kilépésre, hanem nekiveselkedik a letöltésnek, és úgy 80-90 százalék tájékán egyszerre leáll egy hibával. A megoldás annyi, hogy amint leszedtétek a játék keretszoftverét, tessék kilőni a védőprogramokat és megvárni, míg a javítások (több gigányi) letöltődnek a merevlemezre. Hasonlóan furcsa, hogy a játékból nem lehet rendesen kilépni. Ha lefutott a meccs, bejön a főmenü, amit állandóan a Feladatkezelőből kell kiiktatni. Persze, ezek apró hibák, amik nyilván a kezdetleges kódból fakadnak. Az viszont már korántsem magyarázható ennyivel, hogy a játék kifejezetten csúnya. A MechWarrior Online-t a 14. oldalon bemutatott Hawken megeszi reggelire, de a grafika az összes többi hasonszőrű programmal összehasonlítva sem állja meg a helyét. A részecskeeffektek ugyan rendben vannak és a mechek modelljei is kidolgozottak, ám a játék még az erősebb konfigurációkon is hajlamos beszaggatni, és a látvány a CryEngine 3.0 használata ellenére sem egy nagy durranás.

MECHANIKUS NARANCSLÉ

A MechWarrior Online bétatesztje alatt egy dolog vált teljesen nyilvánvalóvá: az, hogy ez bizony ugyanaz a MechWarrior, amit régen megszerettünk. Meccset találni azonnal sikerült, egyszer sem fordult elő, hogy várni kellett volna a jelentkezőkre, és az internetes közösség is meglepően kedves, segítőkész. Ráadásul a csapatjáték még chaten keresztül is működött, amiről minden kooperatív akciójáték-rajongó tudja, hogy ritka, mint a fehér holló. Egy zavaró tényező maradt csupán: a már fentebb is említett fizetéses rendszer.

Mivel mi nem vettük a bétakódot, hanem kaptuk, nem volt hozzáférésünk a fejlődő mechekhez, s ezért a játék idővel unalomba fulladt. Bízzunk benne, hogy a végleges verzióról ez nem lesz elmondható, mert ha mégis, akkor az már nem free-to-play lesz, hanem pay-to-win, ami magyarra fordítva annyit tesz, hogy bár a játék ingyen van, csak azok érnek el benne sikereket, akik hajlandóak erre pénzt áldozni.

ÓLOMLOVASOK



SNIPER 2 GHOST WARRIOR

[IRTA TIKA] A City Interactive sokáig a számítógépes játékok Uwe Bolljának számított, tehát jóérzésű ember csak bottal piszkálta a termékeit. A lengyel fejlesztők azonban a Sniper: Ghost Warriorral alaposan meglepték a közönséget. A mesterlövész kurzus 2 milliós eladásai után pedig a folytatásban – pénz nem számít alapon – habzsi-dőzsi (CryEngine 3) lesz...

ADATOK

KIADÓ
City Interactive

FEJLESZTŐ
City Interactive

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2013. 01. 18.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
90%

STÍLUSMINTA

Sniper: Ghost Warrior
2010 (CITY INTERACTIVE)

Sniper Elite V2
2012 (505 GAMES)

A sokadik elhalasztott kiadási dátumon vagyunk túl, és mint látjátok, novemberben is csak előzetessel tudunk szolgálni, tehát az őszi rajt helyett majd csak az újévi malac elropogtatása után lehet megmarkolni a mesterlövész fegyvert. A Sniper sorozat persze folytatódni fog, ez tény, ahogy az is, hogy a zsáner nem változik – továbbra is távcsőbe guvadó szemmel húzogatjuk a ravaszt. A második rész élére azonban egy új főhős érkezik, és a távoli célpontok fejét elmaszatoló exdeltás a Sandman hívójelen fog bejelentkezni.

HIDEG FEJ, BIZTOS KÉZ

Cole Anderson kapitány a távoli északon nőtt fel, és Alaszka vadonjaiban csiszolta tökélyre nyomkereső, vadász, no meg nem utolsósorban céllövő képességeit. Miután apja Vietnámban elesett, Anderson tíz évig családfenntartóként funkcionált, és ha nem akarta, hogy éhezzen az asszony és a gyerek, akkor bizony a mindennapi bébifókát (vagy mit tudom én, mit esznek arrafelé) biztos kézzel kellett elejtenie. Ezen jártasságnak jó hasznát veszi később felderítő mesterlövészként, a tengerészgyalogságnál, és a karrierje egyre csak ível felfelé, ugyanis az életrajzát kitöltik az olyan elit egységek nevei, ahová nem két puszival lehet bekerülni. A történet is ezt a vonalat követi, visszaemlékezések formájában mutatva be a legdurvább missziókat.

MINDEN RÉTEN HÁBORÚ?

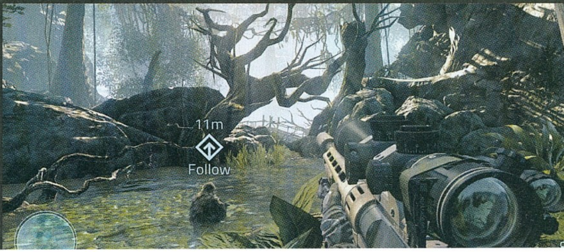
A bevetési helyszínek közül elsőként a szerbek által megszállt Szarajevót kell említeni, és rögtön fel is merülhet, hogy mit keres (azaz, hogy mit keresett, hiszen 1993-ra datálódik a küldetés) ott egy amerikai mesterlövész? Háborús bűnökre, konkrétan népirtásra utaló bizonyítékok után kutakodik, és gondolom, ha már ott van, pár gonosz buksiba ólmot is tesz. Tibet (Himalája) szintén érdekes hadszíntér lesz, a hegyi kolostorok és óriási Buddha-szobrok árnyékában szerzetesek állnak ugyanis a kivégzőosztagok előtt, és ezt sem tűrhetjük szó, akarom mondani lövés nélkül. A harmadik sokat emlegetett lokáció Burma, s talán ez hasonlít majd legjobban az első rész – trópus, sok dzsungel, kis falvak, rengeteg kúszás-mászás – hangulatához. A sarkvidékre is ki van írva egy etap, bár erről még nem tudni, hogyan illeszkedik a cselekmény vonalába. A Sniper GW 2 mindenesetre komoly egyjátékos szállal érkezik, és a stúdió nem a saját „kincsestárából" válogatja a hozzávalókat, hiszen napjaink egyik legjobb grafikus motorját, a CryEngine 3-t (Crysis 3) sikerült megkaparintani, amivel olyan óriási bakot nem lehet lőni látványügyben, emellett pedig a játék sok tekintetben a Call of Duty sorozatra fog hajazni, tehát a csőszerű pályabejárás mellett előre rögzített forgatókönyv mentén sorjáznak az események. A scriptelt háttér pedig akár még jól is elsülhet, sőt, nagyon jól.

Meglepően élvezetes volt a budget játékokra szakosodott kiadó előző játéka, így a folytatástól is jókat remélünk

Gondoljunk csak bele, a mesterlövész szakma a látszattal ellentétben nem magányos műfaj, hanem párban játsszák, a lövész és a felvezetője. A felvezető jelöli meg a rejtett célpontokat, figyelmeztet a veszélyre, magaslati pozícióba juttatja a főhőst, és nem mellékesen az étert is megtölti kommentárokkal, katonai szlenggel, így könnyebben rázódhatunk bele a sasszemű gyilkológép szerepébe. A játszmának ráadásul vannak mellékszereplői is, például földi egységek, akiket

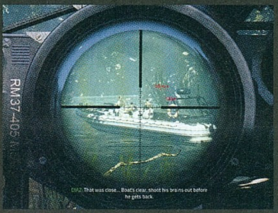
MESTERLÖVÉSZ VADÁSZAT

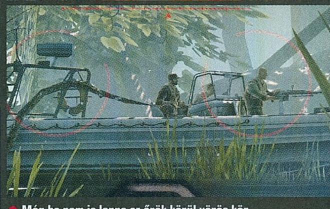
Az ellenséges mesterlövészek elleni harc legtökéletesebb eszköze a saját mesterlövész, csak nyilván ő nincs mindig kéznél. Az egységek ilyenkor nem tehetnek mást, füstgránáttal fedezik a mozgást, vagy tüzérségi csapást kérnek a gyanús helyekre, illetve, ha a lövész pozíciója ismert és nincs tüzérségi támogatás, akkor marad a lerohanás, bízva a tolózáras mesterlövész fegyverek lassabb reakciójában. Amennyiben akad saját mesterlövész, akkor először is be kell határolni a lövés helyét, erre létezik egy nagyon egyszerű módszer, miszerint a lövés eldörrenése és a becsapódása közti időből meghatározható a távolság, a háromszögeléssel pedig egészen precízen be lehet mérni a lövész pozícióját. Carlos Hathcockhoz kapcsolódva létezik egy igaz történet, miszerint egy alkalommal egy NVA-s mesterlövészt szúrt ki a felcsillanó távcső alapján, és úgy lőtte le, hogy a lövedék átment a vietnámi fegyverének távcsövén, keresztül a szemen, majd az agyon. A zérószögű találat azt jelzi, hogy az ellenség épp lőni készült, de Carlos volt a gyorsabb...



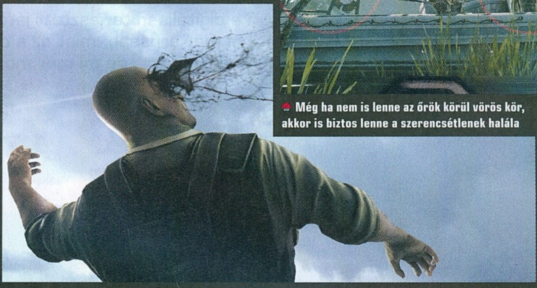
IGAZI MESTERLÖVÉSZEK

A távolsági rekordot majd 30 évig tartotta Carlos Hathcock amerikai mesterlövész, aki 93 igazolt találattal ikonikus alakja volt a vietnámi háborúnak (az észak-vietnámiak 30 000 USD-s fejpénzt tűztek ki rá). Az ominózus lövést 2500 yardról (2286 m) egy távcsöves M2 Browning géppuskából adta le egy magányos vietkongra. Carlos rekordját Rob Furlong kanadai tizedes döntötte meg 2002-ben, a jelenlegi csúcstartó pedig egy angol úriember az afgán hadszíntérről, Craig Harrison tizedes. Craig teljesítményét (2707 yard – 2475 m) növeli, hogy 2009-ben double killt hajtott végre, azaz ugyanazon távolságból két egymást követő, igazolt találattal állította fel a rekordot.





Még ha nem is lenne az őrök körül vörös kör, akkor is biztos lenne a szerencsétlenek halála



támogatnunk kell. Mindez a körítés pedig igencsak nehezen férne össze egy korlátlan szabadságot ígérő rendszerrel...

OSONVA KÓSTOLGATOTT FEJLÖVÉSEK

Az első részből csak azokra a momentumokra lehet párás szemmel visszaemlékezni, ahol az alkotók kvázi odaterelték a játékost a magaslati pozíciókra, és ott elindították az akciófilmekből kiollózott tipikus mesterlövész-szekvenciákat. Ilyen volt, mikor a vadászrepülők keltette zaj takarásában kellett néhány őrszemet likvidálni, vagy amikor egy távoli VIP fejére ráillesztettük a szálkeresztet. A kreatívnak gondolt sunnyogós részek pedig annyira gyalázatosra sikeredtek, hogy cseppet sem lehet csodálkozni azon, ha az új részben erre koncentrálódott a fejlesztői munka legjava.

A látás-láthatóság Szküllái és Kharübdiszei között a jövőben végre nem vakon tapogatódzunk, hanem egy korrekt indikátor társul a környezethez, amely a minimap külső keretén mutatja, ha beleakadtunk az ellenség látóterébe, és azt is, hogy honnan és milyen mértékben keltettük fel a rosszindulatú figyelmet. Lesz tehát lehetőség visszakozni, újra bebújni a fedezék mögé és átgondolni az egészet, s így talán nem egy fél kilométerről kerepelő AK ébreszt majd rá, hogy kilógott a kabátgombunk. A hátulról meglepett őrszemeket pedig a stealth kill funkcióval, egy gombnyomással ki lehet végezni, miközben a késelős animációknál a brutalitást felskiccelő

ceruza is szabadon megszaladhatott – a torok elvágástól kezdve, amit csak el tudsz képzelni, az itt visszaköszön.

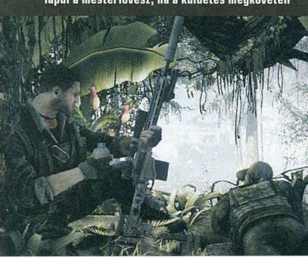
ONE SHOT, ONE KILL

A Ghost Warrior a 2 millió eladott példányt egy igen egyszerű ténynek köszönheti, nevezetesen, hogy mesterlövész-szimulációként is megállta a helyét, és a második rész ezen lényegében nem is változtat semmit. A széljárás, a gravitáció, a lövedék röppályája és a golyó által megtett út, vagyis a közben eltelt idő (mozgó célpontok!) úgy csűrik, csavarják a ballisztikus egyenletet, hogy a végén tökéletesen elhiggye a játékos, ez itt pontosan olyan, mint a való életben, csak az újabb elzuhanó test nem hagy igazi vérnyomot a flaszteren. A szebb találatoknál természetesen a lövedék útját lassítva is végigkíséri a „bullet cam" operatőre, és hogy a kezdőknek is minél több ilyen élményben lehessen része, a könnyebb nehézségi fokon egy bekapcsolható segédlet megmutatja hová is kell célozni a szálkereszthez képest. A vizuális spektrum bővülése időszerű volt, tehát mostantól megszokott lesz az ikonikus mondat, miszerint „átváltok infrára", majd a téglafal mögött feltűnő hőképeknek is beadagolhatunk egy jóízű – maltert és agyat egyaránt elsöprő – találatot. Az éjjellátó ugyancsak szabványfelszerelés, és úgy tűnik, hogy a City a konkurenciát is figyeli, mert Claymore-t, és robbanószert is pakol a málhába, amely – minő véletlen – a Sniper Elite V2 „magam mögé is rakok egy meglepetéscsomagot" módszerével találkozik. A fegyverek terén a játék továbbra is a legmodernebb, legjobb csúzlikat osztja ki, az Accuracy International AW-50, vagy a Barett XM500 igazi nagyágyúnak számít, szó szerint, ugyanis mindkettő 0.50-es kaliberű, tehát találat esetén csúnya dolgokat művel. Az új Remington MSR szintén benne van az arzenálban, egyébként az MSR-t csak "space-gun" néven emlegetik a szakmai berkekben, persze nem véletlenül, hisz a moduláris fegyver többféle lőszert is képes kilőni egy szimpla csőcserét követően.

CÉLBA TALÁL?

A játék a csepegtetett videoanyagok alapján nagyon egyben van, gyönyörű a környezet (ezzel a technológiával persze nem nagy kunszt), és ami még fontosabb, nagyon hitelesnek is tűnik. Egy-két kisebb szálka – a szereplők mozgása nem annyira vajsima, mint egy Modern Warfare-ben – még kerülhet a képletbe, de amit eddig láttunk, az bizony meggyőző. Lesz tipikus lapulj, vagy megdöglesz szakasz, aztán az egyik szarajevói küldetés például úgy indít, hogy egy szál pisztollyal kell visszaszereznünk a felszerelésünket, és emeletről-emeletre araszolunk az őrök között. Tibetben egy támadó helikoptert uszítanak a párosra, és persze adagolnak jó sok távoli célpontot fejlövésre kijelölve. Az AI-ról nem mernék látatlanba nyilatkozni, de az biztos, hogy nem csupa néma levente alkotja az ellenséges halmazt. Beszélgetnek, fütyörésznek, sétálgatnak, ami nyilván érdekesebbé teszi a játékos munkáját is. Végül pedig jöjjön, ami még nem volt, nevezetesen, hogy egy City Interactive-os produkciót tűkön ülve várunk, mert ez bizony ilyen: váró̋s!

Hóban, fagyban és a dzsungel közepén is lapul a mesterlövész, ha a küldetés megköveteli

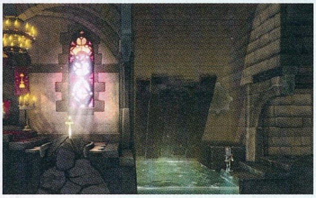


DIGITÁLIS JÁTÉKPIAC 2013

[ÍRTA CHOCHO, WILSON] **Mi sem jelzi jobban a digitálisan terjesztett játékok felé való elmozdulást, mint az a tény, hogy a 2013-as kínálat sok szempontból már erősebb, mint az a doboztenger, amit a nagy kiadók a boltokba küldenek. A teljes felhozatal még nem ismert, de mi már most összeszedtük a legígéretesebb darabokat!**

THE CAVE

Fejlesztő: Double Fine **Megjelenés:** 2013 tavasz



Egy 1999-es PC Guru szkennelése közben bizsergető és egyben vicces érzés arról olvasni, hogy hamarosan talán feltámadnak a kalandjátékok. Eltelt azóta 13 év, és bár vannak olyan legendásan minőségi játékokat gyártó fejlesztők, mint az általunk is meginterjúvolt Wadjet Eye Games és a mögöttük álló házaspár, de továbbra is csak azt tudjuk mondani, amit egy évtizede: a kalandjátékok még mindig nem támadtak fel. Léteznek, évről évre kiváló, erős, színvonalas jeleket küldenek erről, de már sose lesznek olyan sikeresek, mint régen. Kivéve, ha a The Cave-ről van szó: az fenekestül forgathatja fel a világot!

BARLANGMUSTRA

Pedig egyetlen videó, egyetlen rövid játékjelenet is elég ahhoz, hogy bárki láthassa, ez bizony már nem a hagyományos értelemben vett kalandjáték, mivel ott nem szokásos korlátok nélkül, kötetlenül mozogni, platformokra ugrálni, köteleket elkapni, vagyis minden olyat csinálni, amit a stílus más képviselőiben gyakorlatilag nem is lehet. Éppen ezért a The Cave első látásra inkább a zseniális Limbóhoz hasonlítható, mintsem a korábbi Ron Gilbert játékokhoz – mert bizony az a legendás géniusz készíti a játékot, akinek többek között a Monkey Island sorozatot is köszönhetjük. Gilbert állítólag már legalább három évtizede ül az ötleten, csak eddig nem volt lehetősége úgy megcsinálni, ahogy szerette volna. Eddig!

Az már önmagában fejvakarásra késztető momentum, hogy a címadó Cave, azaz a barlang nem csupán a játék egyetlen, hatalmas helyszíne, de egyben egy beszélő képződmény, egy olyan „teremtmény", aki a lehető legszarkasztikusabban kommentálja a járataiba tévedő kalandorok csetléseit, botlásait, és ha épp olyan a kedve, akkor hajlandó segíteni a továbbjutást is. Ha ehhez még azt is hozzávesszük, hogy a történet során akár hét karakter is irányítható, ráadásul ezek mind más és más helyszínen, más lezárással élik át életük kalandját, nos, akkor már egészen biztossá válik, hogy nem egy szokványos történettel állunk szemben. Természetesen ez a csapat csak részletekben, hármas csoportokban vezérelhető, akkor sem egyszerre, hanem szakaszokra bontva. Alapesetben mindegyikük a maga útját járja, de lesznek olyan kisebb feladványok, ahol már össze kell dolgozniuk, és ez különösen a kooperatív módban lesz igazán hasznos.

Már csak azért is, mert a kétbalkezes brigád néma, beszélni kizárólag a nem játékos karakterek tudnak: a vicceket is ők, illetve a kialakuló helyzetek adják elő. Egytől egyig egyéniségekről van szó, köztük egy Kalandorral, aki a társait keresi, egy igazi Tuskóval, aki a szerelmet hajkurássza, egy Tudóssal, aki épp egy hatalmas áttörés küszöbén áll, vagy egy időutazóval, aki egy gigantikus katasztrófát szeretne megelőzni. A pontos céljaik és motivációik csak idővel derülnek ki, így nem lesz könnyű kiválasztani a triót – a teljes történet megismeréséhez egyszerűen muszáj lesz legalább háromszor végigjátszani a Cave-et!

BARLANG-ÁSZOK

Csodaszámba menő dolog, hogy egy ilyen játék elkészülhet, ráadásul az a SEGA adja ki, aki ebben a stílusban teljesen tapasztalatlan. Már Ron Gilbert és a Double Fine neve is garancia a minőségre, így már a tavaszi start előtt kijelenthető, hogy itt bizony valami egészen fantasztikus, jó eséllyel felejthetetlen játék van születőben!

GRIM DAWN

Fejlesztő: Crate Entertainment **Megjelenés:** 2013

A régimódi, nyíltvilágú akció-szerepjátékok a reneszánszukat élik, és ezt a lázat kívánja meglovagolni a Kickstarterről indult Grim Dawn is.

ÖRDÖGI HAJNAL

A történet szerint Cairn világában járunk, amit két természetfeletti hatalom háborúja tépett darabokra, hogy a szerencsétlen, kihalófélben lévő emberiségnek csak egy lepusztult, poszt-apokaliptikus fantasy birodalmat hagyjon osztályrészül. Maga a játék persze a klasszikus „mentsük meg a világot" alapfelállásból indul ki, és bár a forgatókönyvről még szinte semmit sem tudunk, a fejlesztésért felelős Crate Entertainment ígéri, hogy nem lesz lineáris, könnyen megjósolható főszál és együgyű, semmitmondó karakterek garmadája. Sőt, ha már itt tartunk, maga a játék sem fogja majd a kezünket. A készítők ugyanis a nagy klasszikusok szellemében dolgoznak a játékon, így mindenre magunknak kell rájönnünk, nem lesz oktatómód, hatalmas, küldetéscélt jelző X vagy gyorsutazás. Lesz viszont méretes, szabadon bejárható világ, lekaszabolható lények egész sora, kidolgozott közelharci- és varázslatrendszer, és a küldetések is tele lesznek komoly morális döntéshelyzetekkel. A srácok a Kickstarteren 280 ezer dollárt kértek, de végül 537 ezer jött össze, így már biztos, hogy kapunk kétkezes, dupla pisztolyhasználatot, három gigászi méretű dungeont, egy túlélőmódot és egy extra frakciót. Micsoda? Pisztoly egy fantasy akció-RPG-ben? Igen, a játéknak kellemes steampunk beütése is van, ami külön jó pont, hisz ez a művészeti stílus megmagyarázhatatlanul háttérbe van szorítva (akik rajonganak a steampunkért, lapozzanak párat Wilson kolléga Dishonored tesztjéért).

Szerepjátékról lévén szó, kapunk karakterosztályokat is (egyelőre úgy néz ki, hogy ötöt), melyek közül kettőt szabadon összemixelhetünk, így akár mutáns hőssel is nyomulhatunk. Avatarunk természetesen nem egyedül néz szembe a gonosszal, útja során egy szedett-vedett társaság segíti, melynek tagjait vagy összeboronáljuk, vagy nem – ebből is látszik, hogy a készítők komolyan gondolják a játékosok szabadságát. A program csak és kizárólag PC-re készül, igaz, később Linuxra és Macre is megjelenhet, ha a windowsos verzió sikert arat. Technikai szempontból egy indie címtől az ember nem vár csodát, de a Grim Dawn kifejezetten szép játéknak tűnik, és mindezt egy gyors, 3D-s motor váltja valóra – gépigényt egyelőre nem tudunk. A Grim Dawn valamikor 2013 folyamán fog megjelenni, az interneten már vannak felvételek az alfaverzióból, melyek tanúsága szerint a munka nagyon jól halad. Várjuk a programot, a régi RPG-k rajongói biztos élvezik majd.

OUTLAST

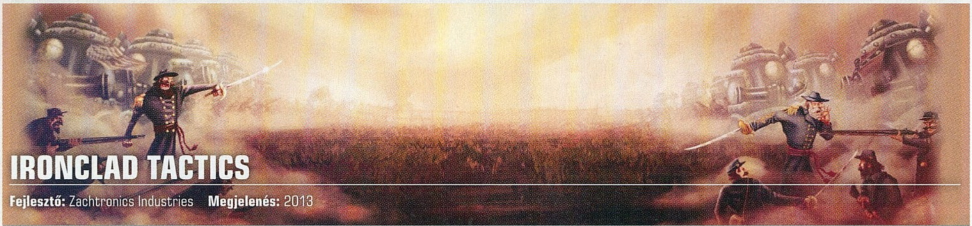
Fejlesztő: Red Barrels **Megjelenés:** 2013

Indie horrorjátékkal lassan Dunát lehet rekeszteni, hisz mióta a Penumbra és az Amnesia bebizonyította, hogy alacsony költségvetéssel is a frászt lehet hozni az emberekre, egy szűk réteg rendre igyekszik kielégíteni a félelemre éhes játékosok tömegeit.

LIBABŐR

Mert hát valljuk be, az AAA-kategóriás túlélő horrorok kora leáldozott, manapság már a Dead Space 3 is kooperatív shooter akar lenni, a Resident Evil 6 pedig kőkemény TPS, melyben jó, hogy a zombik nem AK-val a hátukon rohangálnak... Ilyen világban tehát sok múlik a kísérletező kedvű független csapatokon – még szerencse, hogy ezeknek a srácoknak nem kell a szomszédba menni pár remek ötletért. Jó példa erre az Outlast, melyben egy szabadúszó újságíró, Miles Upshur a főszereplő, aki betör az elhagyatott Mount Massive Asylum falai közé, hogy élete nagy sztorijához keressen bizonyítékokat. Bár azt tudja, hogy a coloradói elmegyógyintézetben a gonosz Murkof Corporation végzett mindenféle kísérleteket a pácienseken, ezek jellegéről csak akkor lesz némi fogalma, amikor az épületbe bejutva rájön, hogy nincs egyedül: lépteit különös teremtmények kísérik figyelemmel, melyek egykor emberek voltak, ma már azonban sokkal többek annál... és persze nagyon-nagyon dühösek. A játékmenet elsőszemélyű nézetet használ, de szó sincs akcióról, sőt, az egész Outlast az Amnesiát idézi, tehát harcolni előreláthatólag nem fogunk, marad az eszeveszett menekülés. A grafika az eddig kiadott képek és trailer alapján lenyűgöző, ami nem csoda, lévén a régi sárgaház kopott, magányt és reménytelenséget sugárzó folyosóit az Unreal Engine 3.0 kelti életre. Ugyanakkor az Outlast lelkét mindenképp a helyszín jelenti, hisz ki ne rettegne egy látszólag elhagyatott kórháztól, melyben egykor szerencsétlen emberek tucatjaiból csináltak magatehetetlen növényeket, hála az agykimetsző műtétek áldásos hatásának?

Az atmoszféra egyébként az alacsony költségvetéssel készült, ámde remek Grave Encounters című horrorfilmet idézi – aki szeretné lerágni a körmét félelmében, és érdekli, honnan eredhet az Outlast ihlete, nézze csak meg a fent említett alkotást, de persze egyedül, éjszaka, még a macskát se engedje be. A hatás garantáltan nem marad el. Az Outlast 2013 nyarán jelenik meg, egyelőre úgy néz ki, hogy kizárólag a Steamen. Más platform szóba se jöhet, úgy tűnik tehát, hogy a kőkemény horror a PC sajátja marad. Sebaj, mi örülünk.



IRONCLAD TACTICS

Fejlesztő: Zachtronics Industries **Megjelenés:** 2013

Az Assassin's Creed III-mal most hirtelen nagy publicitást kapott az amerikai történelem, így különösen aktuális lehet beszélni az Ironclad Tacticsről, mely a polgárháború alternatív értelmezésén alapszik. Bizony, a lovakkal és bajonettekkel egymás torkának eső északiak és déliek itt hatalmas, steampunk gépszörnyeket irányítva igyekeznek eldönteni az ültetvények sorsát, méghozzá körökre osztott keretek között.

IDÉTLEN IDŐKIG

Hopsz, köröket írtam volna? Jaj, bocsássatok meg, erről szó sincs, biztos csak a kártyajátékos alapok kevertek össze. Az Ironclad Tactics egy valósidejű kártyás stratégia, mely papírra vetve elképesztően jól hangzik, hisz a fejlesztők célja nem kevesebb, mint a már említett TBS stílus legjobb elemeinek tökéletes vegyítése az RTS-ek dinamikus, megjósolhatatlan játékmenetével. S hogy ezt mégis miként váltja valóra a Zachtronics Industries? Nos, vannak itt körök, csak nagyon-nagyon rövidek: maximum öt másodperc áll rendelkezésünkre, hogy kieszeljük, hogyan tovább, s ez alatt az idő alatt csak és kizárólag az intuíciónkra hagyatkozhatunk. Nem lehet tehát hosszasan gondolkodni az elénk kivetett robotszörnyek láttán, hanem, akárcsak egy RTS-ben, rögvest döntenünk kell a rohamról vagy a szégyenletes megfutamodásról. Az Ironclad Tactics kap egy teljes értékű egyjátékos kampányt, melyben képregényszerű állóképekkel mesélik el a történéseket, de lesz kétfős kooperatív mód is, így akár egy cimboránkkal vállvetve is eldönthetjük az amerikai nép legnagyobb belső konfliktusát. Kapunk bossokat az egyes fejezetek végén, lesznek kompetitív gyorsmeccsek, egységeinket pedig gyűjtögethető kártyák alapján pakolhatjuk ki a legfőbb rosszfiúk vagy barátaink ellen... Jópofa koncepció, meglátjuk, mi sül ki belőle. Az eddigi reklámanyagok alapján úgy fest, hogy a srácok tényleg szívből készítik a programot, szóval ha a lelkesedésen múlik a siker, már most elkönyvelhetjük, hogy a 2013-as premiert baráti eladási adatokkal ünnepelhetjük. A játék egyébként a szeptemberi PAX sztárja volt, mindenkinek tetszett. ■

INTERJÚ A FEJLESZTŐKKEL

Mindig hihetetlenül jó érzés, ha olyan emberrel sikerül elbeszélgetni, aki rendkívül sokat tett a játékiparért, de nem azzal, hogy hatalmas, dollármilliárdokat termelő cirkuszt csinált belőle, hanem egyedi, szinte páratlan ötletekkel gazdagította a kínálatot. Mi kérdeztünk, a Zachtronics válaszolt!

A 2009-es Infiniminerrel lényegében egy teljesen új, ebben a formában eddig még nem létező stílust sikerült létrehoznod – milyen érzés?

Őszintén szólva ez nem kerül túlságosan sokszor szóba. Mindig is az volt a célunk, hogy új stílusnak adjunk életet.

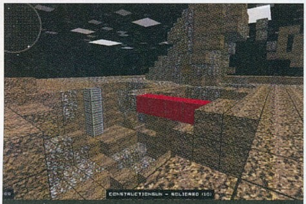
A Minecraft és az Xbox Live Indie Games ezernyi klónját látva nem vetné senki a szemedre, ha ideges lennél, hiszen magát a stílust te álmodtad meg, de annak a sikeréből kimaradtál, a hatalmas pénzeket mások zsebelték be. Mit gondolsz erről, illetve arról az irányról, ami felé a stílus fejlődik? Nem érzed úgy, hogy „kiraboltak", főleg, miután kiszivárgott az Infiniminer teljes forráskódja?

Ez egy kissé szenzációhajhász kérdés (nevet)! Mindenképp izgalmas és lenyűgöző élmény látni egy-egy stílus fejlődését. Pont ennek a sikere bizonyítja azt, amit mi mindig is gondoltunk, hogy a játékosok szeretik, ha a hatalom, az erő az ő kezükben van, és úgy formálhatják a maguk világát, ahogy csak szeretnék.

A SpaceChem az egyik legegyedibb, legkülönösebb játék, amit az „indie piac" termelt a közelmúltban. Sokkal inkább oktató szoftver, mintsem hagyományos értelemben vett videojáték. Honnan jött az ötlet?

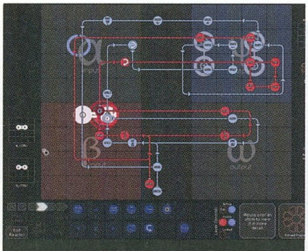
Az évek során több, gyakorlatilag kötetlen puzzle játékot készítettem, és ezek mind egy élményre vezethetőek vissza: arra a maratonra, amit a Discovery csatorna „Hogyan készül" sorozatával éltem át. Ez egy olyan műsor, amely lépésről lépésre bemutatja a mindennapi tárgyak gyártási folyamatát. Ez inspirált arra, hogy ezt az élményt, a folyamat bemutatását videojátékként is létrehozzam, lehetővé téve a játékosok számára, hogy építsenek valamit.

A témája, illetve a rendkívül absztrakt, rettenetesen nehezen megtanulható játékmenete miatt a SpaceChem egy érettebb, felnőttebb közönségnek szólt. Ez tudatos döntés volt, vagy egyszerűen csak az atomokkal és a kémiával való kapcsolat hozta ezt?



INFINIMINER

Egészen biztos, hogy nem ő volt a legelső, de az is készpénznek vehető, hogy ő volt az egyik legfontosabb szereplő a nyitott, építgetős műfajban – az Infiniminerről talán soha az életben nem hallottál, nélküle viszont sose született volna meg az az apró, teljesen jelentéktelen dolog, amit Minecraftnek ismerünk. A nyílt forráskódú, teljesen ingyenes, multiplayer központú sandbox Infiniminerben a játékosok egy bánya mélyén keresik az értékes nyersanyagokat, hogy azokat a felszínre cipelve szerezzenek pontokat. Legalábbis ez volt a terv, a kiadás után beözönlő résztvevők a kompetitív élmény helyett inkább az együttműködést keresték, pontok helyett építkezésbe, új struktúrák felhúzásába forgatva a kibányászott érceket. Sajnos az Infiniminer fejlesztése egy hónappal a kiadása után leállt: a hackerek visszafejtették a kezdetben zárt forráskódot, és ezek után a készítő Zachtronics már nem látta értelmét annak, hogy több időt szánjanak rá. Látva a Mojang-birodalmat, lehet, hogy nem ez volt minden idők legjobb döntése...



SPACECHEM

Messze nem a SpaceChem volt az első, mégis ez lett a legismertebb Zachtronics Industries játék - ezernyi díjat zsebelt be, minden leárazáson slágertermék, és szinte süt róla, hogy indie cím. Elvégre melyik nagy kiadó állna be egy olyan ötlet mögé, amely lényegében egy reaktor közepébe hajítja a játékost, hogy a reakciós kamra mélyén játszadozzon atomokkal, kötésekkel és kémiai reakciókkal? Ez a legkevésbé sem hangzik izgalmasnak, de a SpaceChem mégis borzasztóan addiktív, letehetetlen logikai játék, amely egyszerre oktat és szórakoztat, vagyis azt teszi, amit az Edutainment stílus már évtizedek óta próbál, csak sose sikerült neki olyan sikeresen és színvonalasan, mint a Zachtronics egy fős „fejlesztőcsapatának". Nagyon nehéz, nagy odafigyelést igénylő, komoly fejtörést okozó élményadag, amit még azok is élvezhetnek, akik vagy mindig ellógták a kémia órát, vagy a lehető legkevesebb figyelmet szentelték a tárgynak.

Nem vagyok benne teljesen biztos, hogy a SpaceChem kifejezetten az idősebb korosztálynak szólna. Igaz, egyáltalán nem olyan könnyű, vagy széles közönségnek szól, mint mondjuk a Farmville vagy az Angry Birds, de az is biztos, hogy nem annyira specializált, hogy kifejezetten csak egy demográfiai csoportnak szóljon. Ha szereted a problémamegoldást, nagy rá az esély, hogy a SpaceChem is tetszeni fog.

Nem hiszem, hogy már trendnek hívhatnánk, de érdekes látni, hogy a Minecraftet megálmodó Mojang, illetve most már ti is kártyás stratégiai játékon dolgoztok. Mi annyira vonzó ebben a stílusban?

Mikor elkezdtünk az Ironclad Tacticson dolgozni, egyáltalán nem voltak benne kártyalapok. Azonban ahogy haladt a tervezési fázis, illetve finomult a dizájn, rájöttünk, hogy egyszerűen hiányzik valami a játékból. A problémát úgy oldottuk meg, hogy egy kártya alapú deck rendszerrel toldottuk meg a már elkészült vázat. Ezt olyan kultikus játékok ihlették, amikkel gyerekkoromban játszottam – itt elsősorban a Pokémonra és a Magic: The Gatheringre gondolok.

Az amerikai polgárháború egy rendkívül mélyen feltárt, meglepetést szinte egyáltalán nem tartogató történelmi korszak, a játékfejlesztők mégis szinte hozzá se nyúlnak. Ti miért választottátok ezt, és pontosan miről is szól az Ironclad Tactics?

Réges-rég csináltunk egy The Bureau of Steam Engineering, azaz „A Gőztechnológia Minisztériuma" nevű flash játékot, ami gőz hajtotta robotokról szólt. Amikor témát kellett választanunk, az amerikai polgárháború kézenfekvőnek tűnt egy steampunk játékhoz, mert ez áll a legközelebb ehhez a korszakhoz. Az is sokat segít, hogy az amerikai játékosok már rendkívül korán, az iskolában találkoznak ezzel a korszakkal, később pedig könyvekben, filmekben is megismerhetik a háború történetét.

Az Ironclad Tacticsben ezt a korszakot elevenítjük fel, eljátszadozva a gondolattal, hogy miképp alakult volna a polgárháború, ha robotok is harcolnak a fronton. Hogy kerültek oda, mekkora beleszólásuk volt a csaták végkimenetelébe? A kérdésekre a választ maga a játék, illetve a történetet elmesélő, digitális képregények fogják bemutatni, amelyek végigkísérik a kampány egészét.

A játékra „valós idejű, kártya alapú taktikai akciójátékként" hivatkoztok – pontosan mit is jelent ez? Hogyan sikerült beágyazni az RTS keretbe ezt a kártyás rendszert?

A PAX-on, vagyis a Penny Arcade Expón való bemutatása során még „gyors menetű" játéknak hívtuk, de a kiállítást követően már a „valós idejű" kifejezést használjuk. Miért a váltás? Mert maga a játék alapvetően körökre osztott!

A stílus szabályaihoz igazodva minden akcióra egy-egy kör során van lehetőség: ekkor mozoghatnak, támadhatnak a felek. Azonban itt nem te választod ki, hogy mikor van vége a körnek.

Egy öt másodperces ablakon belül kell mindkét oldalnak döntéseket hoznia az egységekkel kapcsolatban: ha az idő lejár, a katonáink automatikusan mozognak, támadnak, a pakliból pedig egy új kártya kerül a játékosok kezébe. Ez kényszeríti rá a feleket arra, hogy gyors, de precíz taktikai lépéseket tegyenek, a szokásoshoz képest jóval kevesebb idő alatt.

Komoly és tartalmas multiplayer móddal készültök: ez pontosan hogyan is fog működni egy ilyen hibrid, de alapvetően körökre osztott játék esetében?

Az Ironclad Tacticsban minden egyes menet gyors, öt-tíz percnél egyik sem tart tovább. Két nagyobb multiplayer szekciót szeretnénk létrehozni, attól függően, hogy az ellenség színeiben egy barát, vagy egy vadidegen tetszeleg-e.

Ha ismerősökkel viaskodsz – maximum hárommal lehet – akkor egy partyba verődtök. Ha együtt akartok játszani, akkor az egész kampányt végigvihetitek kooperatív módban. Ha viszont a kompetitív küzdelmeket keresitek, akkor a skirmish mód vár rátok, ahol saját kártyapaklikat is lehet használni. A Nemesis módban viszont az egyik játékos a történet egyik főgonoszát játssza el, megpróbálva elintézni a hősöket.

Amennyiben idegenek ellen veszed fel a harcot, akkor a játék automatikusan besorol egy hasonló képességekkel rendelkező opponens mellé, a lehető legkevesebb várakozási idővel. Ezért is gyorsabbak a meccsek, mert az időt nem várakozással, térképválasztással, kártyapakli-rendezéssel töltöd, hanem a tényleges csatákkal.

SIR, YOU ARE BEING HUNTED

Fejlesztő: Big Robot **Megjelenés:** 2013

Uram, most önt vadásszuk! Ez akár egy állatvédő szervezet hirdetésében is szerepelhetne, ha nem létezne a Sir, You Are Being Hunted, amely 2013-ban mutatja meg, hogy milyen az, ha a gyerekkori rajzfilmek szerepcserés ötletéből (vadászból vad) építenek videojátékot, véletlenszerűen generált tereppel, a legősibb túlélési szabályokkal, egy könyörületet nem ismerő vidéken.

DZSENTLEMENEK

Az általunk ismert világ már nem létezik: egy titokzatos, névtelen szigeten az emberek már nem rókára, galambra és más állatokra lőnek, hanem szinte meztelenül menekülnek, mert ők lettek a vadak. Kik a vadászok? Igazi brit dzsentlemenek, akik gyönyörű zakóban és kabátban, keménykalappal kiegészítve róják a vidéket a fegyvereikkel, várva a legkiválóbb alkalmat, mikor elsüthetik a muskétát. És ha eddig még nem derült volna ki, itt bizony robotokról van szó: olajozottan működő, teljesen szívtelen gépekről, akik nem tudni miért, de nagyon bepöccentek, célul tűzve ki, hogy ne maradjon egy kétlábú sem a Földön.

A rendkívül egyedi ötlet láttán talán már nem is annyira meglepő, hogy a játékmenet sem lesz mindennapi: ügyesen keveri a kétkezi és fegyveres harcot a legmélyebb lopakodással. Utóbbira azért lesz szükség, mert menekülő emberként – ezek leszünk mi – a megtalálható és használható eszközök, pisztolyok és puskák száma véges, így a túlélési ösztönnek és a rögtönzésnek mindennél nagyobb szerepe lesz, hiszen sosem lehet tudni, mikor és hol fog felbukkanni az ellenség. Szerencsére a csapdaállítás és a csapdakészítés tudománya még nem halt ki az emberiségből, és a robotok lábát is gyönyörűen meg tudja harapni bármilyen rögtönzött tákolmány. Bűntudata emiatt senkinek ne legyen, a robotok könyörtelenek, az összesnek meg kell halnia! Különösen egy olyan depresszív vidéken, mint ez, amit a köd, a borús ég és a lágyan csepergő eső ural, pontosan úgy, ahogy azt egy brit ihletésű világtól elvárhatjuk.

Mivel a térkép minden egyes új játék alkalmával a nulláról, a véletlenszerűség elve alapján épül fel, ezért szinte lehetetlen lesz két pontosan ugyanúgy festő tájat találni, ami rendkívül jót tesz a szavatosságnak és a változatosságnak – ez bizony egy piszkosul egyedi kaland lesz, kevés túlélővel, viszont annál több hőstörténettel, mert a dzsentlementség még nem zárja ki a könyörtelenséget, a robotok és robotkutyák elől pedig nincs menekvés! ■

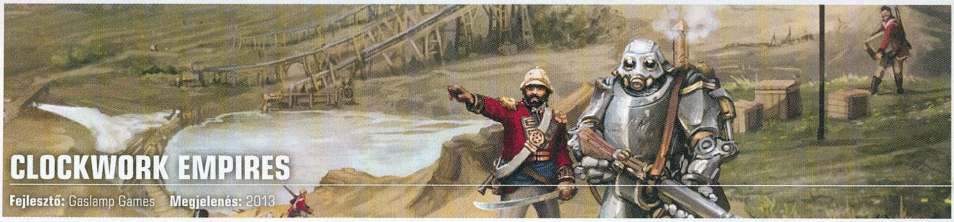
SACRED CITADEL

Fejlesztő: Southend Interactive **Megjelenés:** 2013

Emlékeztek még a Sacred sorozatra? Ha igen, akkor minden bizonnyal keserédes mosoly ül az arcotokon, lévén az akció-szerepjáték Sacredek legalább annyira frusztrálóak voltak, mint amennyire szórakoztatóak.

KÖZTES ERESZTÉS

Nos, a harmadik felvonás még egy ideig várat magára, idén augusztusban viszont bemutatkozott a Sacred Citadel, mely az akció-RPG alapjátékok vadhajtásaként fogható fel. Egyszersmind igyekszik összekötni a közelgő Sacred 3-at a pár éve kiadott Sacred 2-vel. A sztori szerint 900 év telt el az első rész eseményei óta, a világ legnagyobb fenyegetése pedig egy grimmocokból (ezek afféle orkszerű teremtmények) álló sereg, melyet Ashen birodalma verbuvált össze, hogy a maradék, kevés ellenálló falut is a földdel tegye egyenlővé. Noha a valóságban minden bizonnyal egyből nadrágot cserélnénk e szörnyetegekből álló vérhad láttán, a Sacred világában nem így mennek a dolgok. A Citadel egy 2D-s, oldalra scrollozós, klasszikus stílusnak hódoló akció-platformer, távoli rokonságban a Trine kooperatív kalandozásával. Egy harcos, egy íjász és egy sámán verődhet össze a világ megmentése érdekében, és a karaktereket egyszerre is lehet majd irányítani, hála a beépített, automatikus co-op rendszernek: miközben két barátunkkal játsszunk, nyugodtan felállhatunk a gép elől, az ő kalandjaik nem szenvednek csorbát. Persze nem lenne Sacred a program címe, ha ne örökölne egy keveset a szerepjátékos elemekből. A harcok során tapasztalati pontokat gyűjtünk, képességeket vásárolunk, szinteket lépünk és egyre erősebb fegyvereket halmozunk fel, melyek között váltva még harci kombók kivitelezésére is módunk nyílik. Ellenfeleink mindenféle méretben és formában megpróbálnak megállítani bennünket, sőt, bizonyos időközönként hatalmas főellenfelek is utunkat állják – némelyik akkora, hogy az egész képernyőt beteríti. Egy szó, mint száz, a Sacred Citadellel senki sem fog unatkozni. A játékmenethez a sorozat eddigi felvonásaitól eléggé elütő, kontrasztos, ám mégis roppant színes, leginkább a fiatalabbakat célzó animációs filmek stílusát idéző látványvilág társul, ami mozgás közben lenyűgözően fest. Egyszerűen öröm nézni, ahogy barbár Warriorunk, szinte tapintható dinamikával az izmaiban, kilapít egy pofátlan goblint. A Sacred Citadel 2013-ban fog megjelenni, és a cím ismertségéből adódóan PC-n kívül PS3-ra és Xbox 360-ra is letölthető lesz. Sajnos pontos dátum nincs, így kénytelenek vagyunk a képekben és videókban gyönyörködni. ■



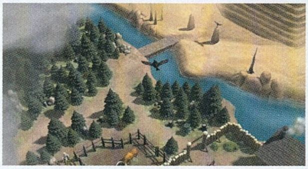
CLOCKWORK EMPIRES

Fejlesztő: Gaslamp Games **Megjelenés:** 2013

Gondolkodtatok már valaha azon, mi lenne, ha a SimCityt nem Will Wright, hanem mondjuk H. P. Lovecraft tervezte volna? Bár a rémtörténetek koronázatlan királya minden bizonnyal nem nyúlt volna egy olyan alantas eszközhöz, mint a számítógép, valószínű, hogy ha később születik, és valamiért belezúg a videojátékokba, akkor az ő kezéből kerül ki a Clockwork Empires.

KAZAMATÁK NÉLKÜL

A Gaslamp Games legújabb indie gyöngyszeme egy városépítős stratégia, melyben a 19. századi imperializmust mesélik el, hogy, hogy nem, steampunk keretek között (pár dobozzal arrébb még azon sírdogáltunk, hogy kevés a steampunk játék, erre tessék, most jön egy rakás – mi ez kérem, lázadás?). Bár az alapvető feladataink itt is kimerülnek az ipar, a gazdaság és az infrastruktúra optimális kialakításában, a fejlesztők megfűszerezték a köritést egy sor okkult elmebeteggel, így ha folyton kutatunk, és nem ellenőrizzük, hogy derék tudósaink épp min ügyködnek olyan nagyon, előbb-utóbb démonok, interdimenzionális szörnyetegek, vagy épp szociopata kultisták lepik el a birodalmunk utcáit. Sőt, a halászhajók sincsenek biztonságban, mert az ismeretlen vizek mindenféle mélytengeri fenevaddal riogatják az egyszeri matrózokat. Ez a fajta természetfeletti káosz adja a Clockwork Empires savát-borsát: mivel a játék teljesen sandbox, és ebből kifolyólag nincs igazi célja (egy SimCitynek vagy Civilizationnek sincs, ugye), előbb-utóbb elszabadul a pokol (szó szerint), mi pedig tenyerünkbe temetett kézzel kacagunk saját bénaságunkon. Erre csak rátesz egy lapáttal a tervezett többjátékos mód, amiről azon túl, hogy „nagyon vicces lesz", még semmit sem tudunk, de valahogy az eddig látottak alapján hajlamosak vagyunk hinni a Gaslamp Games fejlesztőinek. Igen ám, de a sok lehetőség és a kidolgozott, humor ellenére is komolyan vett gazdasági rendszer könnyedén elronthatja az összhatást, ha mondjuk nehezen irányítható, vagy épp átláthatatlan. Itt jön a képbe a könnyed, felhasználóbarát kezelőfelület, na meg a csodaszép, meseszerű látványt villantó grafika. Ez utóbbit élőben még nem volt alkalmunk szemügyre venni, a mellékelt képek is inkább csak afféle célrenderek, de a fejlesztők saját bevallásuk szerint nagyon sok energiát öltek a motorba, ami a pályák ipari célú átfazonírozását is támogatja. És ha már támogatás, természetesen lesznek modok is, nehogy kifogyjunk az emberevő rémségekből. A Clockwork Empires is jövőre jelenik meg PC-re, de pontos dátum itt sincs. Sebaj, egy ilyen ambiciózus projekt megérdemli a türelmünket, csak váltsák valóra a hozzá fűzött, nagy reményeinket.



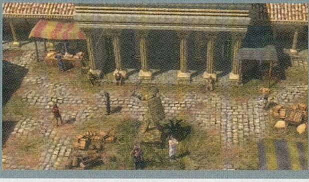
AGE OF DECADANCE

Fejlesztő: Iron Tower Studio **Megjelenés:** 2013

Sokszor hallani manapság, hogy a fiatalabb generációnak halványlila gőze sincs arról, mit jelent keményvonalas szerepjáték-rajongónak leni. „Skyrim? Jó, hogy nem Super Mariót tolsz, kiskomám! Gothic? Pff, ha nem játszottad végig a Wizardry 7-et, lövésed sincs, mi az a gótikus atmoszféra!"

ULTRA RPG

Bár mi nem értünk egyet a fenti állításokkal, tény és való, hogy húsz éve nem egészen azt jelentette az RPG betűhármas, mint manapság. Vince D. Weller mindenesetre az első halmazba tartozhat, hisz az Age of Decadence című, ezer éve készülő indie játéka arra hivatott, hogy jövő évi megjelenésekor mindenkinek megmutassa, mi az, amit ő is szerepjátéknak nevez. Mielőtt legyintenétek, hogy „á, még egy Baldur's Gate klón", álljon itt Mr. Weller véleménye a Baldur's Gate II-ről, mely sokak szerint a BioWare legjobb játéka: „Vegyük példának a Baldur's Gate II-t! Nagyon sok mély lehetőség van benne, de nem igazi szerepjáték. Sokkal inkább akciójáték, változtatható statisztikákkal". Ööö... ha te mondod, Vince! Ami az Age of Decadence játékmenetét illeti, nem a harc és nem a folytonos lootolás áll a középpontjában (persze az is akad épp elég), hanem a szerepjátszás: minden beszélgetésnek, küldetésnek egy rakás kimenetele lehet, még a legegyszerűbb dialógus is minimum háromfelé ágazik el. Ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy nincs két egyforma végigjátszás és karakter, valaki valamikor biztos, hogy máshogy dönt, mint mi. Ambiciózus elképzelés, ilyet még a legnagyobb AAA-címek sem mutatnak – nem csoda hát, hogy az Age of Decadence-t jelentős figyelem övezi. Karakterünk generálásakor nyolcféle eredettörténetből választhatunk (Assassin, Drifter, Grifter, Thief, Merchant, Mercenary, Loremaster, Praetor), melyek végig kihatnak majd a hős pályafutására. Az alapsztorit egyelőre jótékony homály fedi, mindössze annyit tudunk róla, hogy egy Róma által ihletett, posztapokaliptikus fantasy világban játszódik. A szabályrendszer összetettsége is elképesztő: 6 tulajdonság (erő, pontosság, megalkuvás, percepció, karizma, intellektus) és 23 skill (12 nem harci és 11 küzdelmi képesség) milliónyi statisztikai adatot befolyásol – viszlát, archetipikus karakterdizájn! A játékból márciusban egy demó is napvilágot látott, mely egy teljes várost foglal magába, és az alkímián kívül minden működik benne. A teljes verzió valamikor jövőre jön PC-re (Linuxra is) és Macre. Mi már tűkön ülve várjuk.



ÁLARCOSBÁL

FUSE

[ÍRTA **WILSON**] **EGYES KIADÓK SZERINT ŐRÜLTSÉG A KONZOLOS GENERÁCIÓVÁLTÁS HAJNALÁRA IDŐZÍTENI EGY ÚJ SOROZAT BEINDÍTÁSÁT, DE AZ INSOMNIAC GAMES MINDIG IS BÁTOR VOLT. A FUSE ELSŐ LÁTÁSRA MÉGIS EGY TELJESEN SABLONOS SHOOTER, AMIT KEVÉS DOLOG EMEL KI A TÖMEGBŐL.**

Sikeres sorozatnak, hát még egy komplett platformnak hátat fordítani őrültségnek tűnhet, pláne egy olyan játék kedvéért, amely egy abszolúte túltelített, éppen ezért nehezen megtörhető stílusban szeretne érvényesülni. Hogy mekkora is a férfiassága az Insomniacnak, azt ne firtassuk: az egészen biztos, hogy nagy bátorság kell egy teljes váltáshoz, még akkor is, ha az minden szempontból biztonsági játéknak tűnik, olyan elemekkel, amikkel egyszerűen nem lehet nagyot bukni.

SZEVASZ, ÚJ PLATFORM

Ha nem mond semmit az Insomniac neve, az nem feltétlen meglepő, még úgy sem, hogy 180 főt foglalkoztatnak, már 1994 óta léteznek, és gyakorlatilag minden fontosabb Sony platform kiadásánál és felfuttatásánál asszisztáltak. De csak ott. Az Insomniacot már az alapításakor a keblére ölelte a japán nagyvállalat, anélkül, hogy komolyabban a pénztárcájukba nyúltak volna egy esetleges és kihagyhatatlannak tűnő felvásárlással. Szinte hihetetlen, de hiába készített ezernyi nyitójátékot, hiába törte fel a rögös, befagyott PlayStation 3 utat, az Insomniac mind a mai napig elkerülte azt, hogy elveszítse a függetlenségét.

Pedig lett volna miért beruházni rájuk, hiszen ők álmodták meg a Spyro sorozatot, amely a PlayStation 1 egyik legmeghatározóbb címe volt. Ők hozták létre a Ratchet & Clank platform-szériát, amelyhez szinte több rész készült az elmúlt pár évben, mint ahány játékot a Blizzard valaha csinált. A trilógia fogalmán bőven túlnyúló Resistance-nek pedig pontosan úgy intettek búcsút annak csúcsán, ahogy tették azt a korábbi karaktereikkel, szériáikkal, azért, hogy most ne csak egy új sorozatba, de új platformba is vágjanak, elvégre a Fuse már nemcsak PlayStation 3-ra, de Xbox 360-ra is meg fog jelenni.

CÉL: A KÖZÉPSZERŰSÉG

A leánykorában még Overstrike-nak, mostanra már Fuse-nak hívott játék minden szempontból egy két lábon járó sablon: harmadik nézőpontú shooter, kasztokra bontott, természetesen nagypofájú tagokkal, a világ megmentésének céljával, a közeljövő haditechnológiájával, realisztikusra vett tálalással. Már amennyire hiteles lehet egy olyan világ, ahol egy kisebb kommandó hajkurássza az űrből érkezett anyag, a Fuse elcsent darabkáit. Nem egyszerű a helyzet, a Fuse már 1947-ben a Földön volt, mikor egy ismeretlen bolygóról érkező hajó becsapódott a Földbe. A kísérletezés sokáig nem hozta meg a gyümölcsét, a tudósok egyszerűen nem tudtak mit kezdeni a teljesen ismeretlen, semmi máshoz nem hasonlítható matériával, így a nevadai sivatag mélyén, a Hyperion kutatóállomáson évtizedeknek kellett eltelnie, mire kipattant az isteni szikra, és lehetővé vált a Fuse kombinálása a periódusos tábla elemeivel.

A teljes stílusváltás az art dizájn terén roppant rizikós művelet, de a Borderlandsnek is kamatostul megérte

Ahogy az a klisés akciófilmekben lenni szokott, természetesen a kutatás nem maradt titokban. Egy nap minden kapcsolat megszakad az állomással, ami már csak azért is furcsa, mert nem sokkal előtte egy amerikai szenátor járt arra, hogy terepszemlét tartson, és egyúttal hátrahagyjon egy titokzatos, Enforcer nevű robotot. A rádiócsend miatt a helyszínre az elit kommandósokból álló Overstrike-csapat utazik, hogy kiderítsék, mi a franc történt, de az érkezéskor lelőtt szállítóhelikopter alapjaiban írja felül a küldetést, túlélőt faragva mindenkiből, aki a kemény landolás során nem patkolt el.

Nehéz olyan képződményt elképzelni a „fekete lyuk” kifejezéshez, ami veszélytelen lenne

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts
FEJLESZTŐ
Insomniac Games
MŰFAJ
TPS
MEGJELENÉS
2013 március
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
55%

STÍLUSMINTA

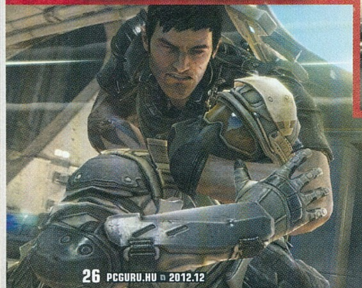
Army of Two 2
2010 (ELECTRONIC ARTS)

Gears of War 3
2011 (MICROSOFT)

AZ 51-ES KÖRZET

Nincs patika állapotban a Hyperion: a csillogó fémfelületek és a steril üvegablakok birodalmában az Enforcer robot alaposan felbolygatta a feng shuit. A széttört berendezés romjai mégis tartogatnak meglepetést, hiszen a történet elején az Overstrike tagjai egy olyan terembe tévednek be, ahol a Fuse-zal kombinált fegyverek hevernek. Az ismeretlentől sem félő katonák természetesen örömmel ragadják meg őket, hogy azonnal olyan képességekhez jussanak, melyeket a hagyományos kiképzés során sosem kaptak volna meg – és ennek köszönhetően jutunk el

Nagy rá az esély, hogy a katonának itt nem jóéjt puszit adnak, vagy nyakmasszázst



ILYEN VOLT

A 2010-ben bejelentett, majd a rá következő év E3-án a nagyközönségnek is bemutatott játék nem mindig nézett ki úgy, ahogy most. A kihirdetésekor még Overstrike-nak hívták, és egy sokkal rajzfilmesebb, a hetvenes évek hangulatát idéző külsővel rendelkezett, ahol inkább a komikum és a könnyed hangvétel dominált, sem mint az a komolyabb, militánsabb stílus, amit végül magára öltött. A váltás leginkább a Borderlands-hez hasonlítható, de ott pontosan fordítva történt a dolog. Az Insomniac szerint nem kell ördögi tervet látni az átalakulás mögött, egyszerűen csak azt mutatták a fókusztesztek, hogy nem elég változatos a játékmenet, illetve a lopakodásra kihegyezett akció négy fő esetében nem működött megfelelően.

PC-re is?

Habár az Insomniac Games nagyot lépett előre azzal, hogy már nem csak PS3-ra fejlesztenek, de ez nem jelenti automatikusan azt, hogy a PC felé is nyitnak. Ilyen tapasztalatuk egyáltalán nincs, és szándéknyilatkozatot sem tettek a kérdést illetően, így minden jel arra mutat, hogy a Fuse konzol exkluzív marad vagy az idők végezetéig, vagy amíg valaki úgy nem dönt, hogy portolni lehet olcsón és jól.

oda, hogy a négy tag miben és hogyan is különbözik egymástól. Mert félreértés ne essék, a Fuse legfontosabb eleme nem a helyszín vagy a történet, hanem a csapat, illetve annak tagjai. A hasonszőrű TPS-ek is mind rendelkeznek eltérő karakterekkel, azonban különbség köztük csak a névben, a fizimiskában és maximum a hordozott fegyverben van. Ezzel szemben itt tényleg mindenki egyéniség, tulajdonképpen kényszerből, hiszen kénytelenek eltérő eszközöket a kezükbe venni.

Dalton Brooks a közelharci támadás képviselője. Egyszerre támadó és támogató karakter, amit az általa hordozott Mag Shieldnek köszönhet. Ez egy olyan pajzs, amely automatikusan felfogja az ellenfelek golyóit, gránátjait, de a csapattársak lövedékeit gond nélkül átereszti, így akár mozgó fedezékként is segítheti a többiek munkáját. Alternatív támadásával akár le is teheti a földre ezt az eszközt, így már szabadon is mozoghat és lőhet.

Isabelle „Izzy" Sinclair ezzel szemben biztos távolról ritkítja az ellenfél sorait. Shattergunja felkapja a levegőbe a célpontokat, és ideiglenesen kristályba zárja őket, szabad prédát biztosítva ezzel a társaknak. A másodlagos tüzeléssel ez akár láncreakcióvá is változtatható, minden közelben állót megfagyasztva, de akkor sincs gond, ha az ismerősök padlót fognak, mert a Shattergun gyógyító-energiával is rendelkezik.

Naya Deveraux egy Warp Rifle-lel a kezében boldogul a csatatéren. Ez egy olyan, messzemenően dögösen kinéző puska, amely apró repedéseket váj bárki testébe. Ha eleget sikerül összegyűjteni, egy mini fekete lyuk keletkezik, amely mindent és mindenkit magába szív a közelben. Ha ebből egy kis területen többet is sikerül előteremteni, a szívóerő már annyira erős lesz, hogy akár komplett termek is kipucolhatóak. Naya igazi rettegett harcos, mert még a láthatatlanság erejét is megkapja, így akár hátulról, settenkedve is becserkészheti az ellenséget.

A sort és a csapatot záró Jacob Kimble talán a legtradicionálisabb eszközzel állja a sarat. A higany és a Fuse házasságából létrejött Arc Shot lényegében egy modern számszeríj, amely robbanófejjel harapja át magát a páncélon, pajzson és a húson. A töltetek akár a falakon, ajtókon is megtapadnak, így rendkívül nagy sebzésű, maximálisan könyörtelen csapdák is állíthatók.

Nem éppen így képzelnénk el egy a sivatag mélyén fekvő kutatóbázist, főleg a hóesést látva

CSAPATMUNKA

Már ebből a felsorolásból is egyértelműen látszik, hogy az Overstrike csapat ténylegesen egyedi, eltérő tulajdonságokkal bíró karakterekkel rendelkezik. Ez természetesen nem a véletlen műve: kooperatív shooterek eddig is voltak a piacon, az Insomniac célja azonban az, hogy ez ne kizárólag túlerőt jelentsen, de tényleges együttműködést, olyan harci stílust, ahol ugyan az egyének önmagukban is erősek, de igazán csak akkor tudják leküzdeni az elébük kerülő akadályokat, ha folyamatosan összedolgoznak, keverik a képességeiket, kihasználják a kombinációkat. A kampányban a gép kommandírozza a társakat, de bármikor átvehető bárki irányítása, így a játék sosem fog egyetlen szerepbe kényszeríteni. Együttműködni pedig a bezsebelhető XP miatt is megéri, lévén sokkal több tapasztalati pont szerezhető így, amik a szintlépések alkalmával új képességekre költhetők, folyamatosan erősítve ezzel a csapatot. Szükség is lesz rá: a Fuse-nak van ugyan sok ötlete, de még sokat kell bizonyítania ahhoz, hogy ne sablon TPS legyen, hanem végre valami újdonság. Az alienek már vele vannak!

ALPHA BETEKINTŐ

WARZ

[ÍRTA WILSON]

KIVÉTELES ALKALOM, HA EGY JÁTÉKRÓL TÖBBSZÖR IS ÍRUNK NAGYON RÖVID IDŐ ALATT, DE A WARZ ESETE ILYEN. A PROGRAM EREDETINEK UGYAN A LEGKISEBB MÉRTÉKBEN SEM NEVEZHETŐ, DE A MÉG MINDIG DÚLÓ DAYZ LÁZ, NA MEG A JELENLEG IS ZAJLÓ TESZTIDŐSZAK MIATT EGYSZERŰEN MUSZÁJ VOLT ELVESZNÜNK BENNE.

DENVER, COLORADO, USA

Hiába kívánkozna nem éppen olcsó, de legalább szép képeslapokra Colorado állam, illetve annak fővárosa, Denver, a WarZ-ben látott állapota már nem az a turistacsalogató helyszín, mint amilyen a valóságban. Az egy dolog, hogy szinte mindig be van borulva az ég, az éjszaka sötétjén pedig gyakorlatilag semmi nem tud áthatolni, viszont ennél sokkal súlyosabb, hogy szinte mindenhol élőholtak mászkálnak, ha pedig épp nem ők akarnak kettészedni, akkor egy gerinctelen bandita lő agyon, hogy kiraboljon, még akkor is, ha egy tábla csokinál több nincs is a hátizsákodban.

CSALÁDI VAKÁCIÓ

A WarZ alapesetben egyetlen térképet tartalmaz, az viszont akkora, hogy keresztülsétálni rajta felér egy maratonnal, na meg az öngyilkossággal. A 200 négyzetkilométeres terep fokozatosan, verzióról verzióra nyílik meg: az alfa változat az első hetekben csak egy apró szeletét, a keleti szárnyat engedte felfedezni, ez azonban sok látnivalót nem tartogat. A szinte teljesen kopár vidéket alig-alig törik meg apróbb, teljesen élettelen és hiteltelen erdők, alig pár házból álló települések. A terület legfőbb attrakciója egyértelműen Denver, a hatalmas város, amely ténylegnagy, de a létező legveszélyesebb terep. A zombik mennyisége itt a legmagasabb, szinte minden sarkon vár minimum öt, de még náluk is nagyobb veszélyt jelentenek a túlélők, akik hezitálás nélkül lőnek le bármilyen célpontot. Ez persze érthető, hiszen ételből, fegyverből és egyéb tárgyból kevés van, a legjobbak pedig pont Denverben „teremnek újra", így ha Denverbe mész, jobb, ha éjjel, a sötétben teszed.

MINT A SZAMARAK

A Walking Deadben nem véletlenül hord magával a szamuráj Whoopi Goldberg két levágott kezű zombit: a WarZ világában is annyira sok cucc van, hogy minimum egy szamár kéne, hogy mindent el lehessen vinni. Gyorsbillentyűkből viszont alig hat darab van, ebből egyet minimum a zseblámpának, egyet pedig valami fegyvernek ajánlott használni, a maradékra pedig jöhetnek az olyan segítő cuccok, mint a víz, az étel, a jelzőfény, vagy a gyógyszerek, melyek még a legsúlyosabb harapást is képesek orvosolni. A tárolókapacitásunk természetesen korlátozott, egy bizonyos súly felett már semmi sem pakolható be: ezt nagyobb űrtartalmú hátizsákok megtalálásával lehet kicselezni.

5 TIPP A KEZDÉSHEZ

1 Folyamatosan kutass utánpótlás után! Az étel és az ital legalább annyira fontos, mint a lőszer, főleg, ha rengeteget futsz.

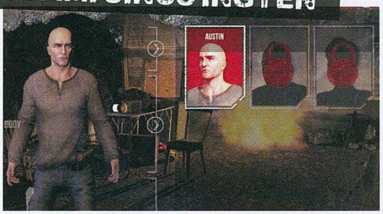
2 Kerüld a várost! Kizárólag akkor látogass el a nagyobb településekre, ha minimum egy fegyvered van – igyekezz inkább máshol keresgélni.

3 Sose bízz senkiben! Ha egy másik játékost látsz, próbálj elbújni, vagy az ellenkező irányba elindulni, mert bárki ok nélkül agyonlőhet.

4 Csak akkor lőj, ha már nincs más lehetőség! Lőszerből iszonyatosan kevés van, és a lövés hangja kilométerekre elhallatszik.

5 Ne használd feleslegesen az elemlámpát! A legkönnyebben így találnak meg a banditák – használd inkább az éjjellátót.

SEMMI SINCS INGYEN



A félreértések elkerülése végett érdemes megemlíteni, hogy a WarZ semmilyen szempontból sem free-to-play, azaz ingyenes játék. Már magáért az alapprogramért is fizetni kell (nem is keveset, 6000 forint körüli összeget kérnek érte), de még ezen felül is lehetőség van a nehezen megkeresett fizetés elszórására a mikrotranzakciók révén. A kínálat meglehetősen széles, ruhából, kalapból több oldalnyi van, sőt, akár még fegyver is vételezhető, mind a lehető legritkábban eső dollárból, mind a valós valutáért is megvásárolható aranytallérból. Ez egy kissé borús jövőképet vetíthetne előre, mert a vastag pénztárcájúak már a spawnoláskor nekivághatnak a világnak akár egy gépfegyverrel is. A terv csak azért mond csődöt, mert halál esetén szó szerint minden, még a mikrotranzakciós cuccok is eltűnnek a semmiben, így kizárólag egy életen át élvezhető a bezsebelt előny, feltéve, ha a cuccokat nem a globális, több életre szóló inventoryba sikerült pakolni. A halál amúgy nemcsak az értékeinket veszi el, de az „újjászületést" is megkeseríti, az alfa verzióban ugyanis egy teljes órára (!) vág ki a játék, ami különösen akkor kínos, ha pont egy újraéledés után lő valaki fejbe, vagy támad meg egy zombi – és erre rendkívül magas esély van a tulajdonképpen teljesen kötött újraéledési pontok miatt.

KÓLA, PUSKA...

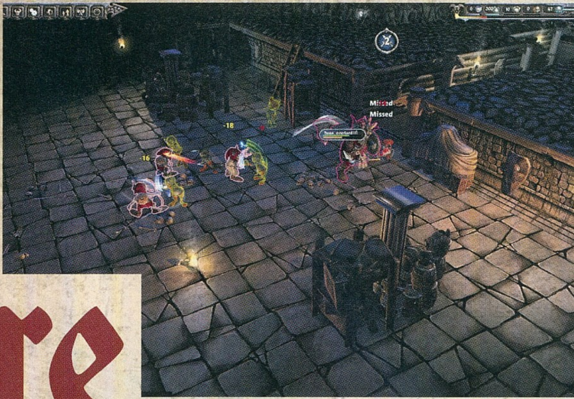
Az első jáékmenet videó a lehető legfélrevezetőbb volt, mert ott gépfegyverrel, bármiféle nehézség nélkül rohangáltak a fejlesztők. Természetesen maga a játék egyáltalán nem ilyen, sőt, valósággal csodaszámba megy, ha sikerül mind golyót, mind hozzá passzoló eszközt találni. Igaz, a rendszer kicselezhető, az arzenál pedig valójában hatalmas.

BUGFIXRE VÁRVA

Természetesen adja magát, hogy a cikk megjelenésekor már rég betömték azt a lyukat, amely az alfa verzió első heteiben remek mulatságot okozott. Arról van szó, hogy a legdurvább, legerősebb fegyverek mindig ugyanazon a helyen jelennek meg, dacolva a véletlenszerűség és a rendszer működési elvével. A többi tárgy esetében viszont a szerencsén múlik, hogy egy elhagyatott pajtában, egy teljesen üres viskóban vagy egy felhőkarcoló tövében találunk-e rájuk. A lehetőségek száma meglehetősen magas, az egyszerű kés, kalapács, baseballütő, bárd, balta mellett vagy féltucatnyi pisztoly, ugyanennyi gépfegyver, számszeríj, mesterlövész puska is felszedhető. Legalább ennyire hasznosnak bizonyulhat a szögesdrót is, amivel kisebb barikád emelhető, akár egy ajtó vagy egy ablak elé – ennek akkor van jelentősége, ha épp egy hordányi zombi, esetleg egy nagy csapatnyi bandita akar betörni a biztosnak hitt menedékhelyre.

VISSZA A JÖVŐBE

Alfa verzió lévén még rengeteg dolog hiányzik a játékból. Ilyen a karakterfejlődés, a rendesen kidolgozott és berendezett biztonsági zónák, ahol nem támadhatnak egymásra a játékosok, valamint a második térkép, Kalifornia, ami már Colorado duplája lesz. És akkor még nem is beszéltünk a klántámogatásról, vagy a saját szerver futtatásáról. Mind közül mégis a már funkcionáló, de még nem teljesen kidolgozott hardcore mód emelkedik ki, ami a lehető legdurvább szintre emeli a kihívás és a túlélés fogalmát. A célkereszt eltüntetése már önmagában megnehezíti a harcot, és ehhez még hozzájön a lőszerkijelző eltűnése, az átvariált, megbonyolított képességfa, és persze a legdurvább retorzió, a karakter teljes törlése halál esetén. Utóbbi miatt szinte elképzelhetetlen, hogy lehet ebben a játékmódban pár óránál, maximum pár napnál tovább boldogulni, de aki a lehető leghihetőbb, legéletszerűbb módon szeretné átélni a zombiapokalipszist, itt garantáltan meg fogja találni mindazt, amire vágyott. Kezdésnek az se lenne rossz, ha jóval mozgalmasabb, élettel telibb, vagy legalább hihetőbb lenne a térkép, mert a mostani pálya inkább tűnik egy pályaszerkesztővel sebtében összedobált, teljesen kopár masszának, mint egy olyan vidéknek, amire ránézni is jó, még akkor is, mikor épp egy zombi akar megcsócsálni. Még szerencse, hogy a felsorolt hiányosságok zöme a jelen sorok írásakor már szinte készen is van!



MENJ A POKOLBA!

Impire

[ÍRTA **MIGUEL**] **Gonosznak lenni jó, főleg akkor, ha sokkal híresebb és sikeresebb srácok egyszer már lefektették az alapokat. A Cyanide csapata a végzetesen elszabott Game of Thrones után a Dungeon Keepert veszi alapul, és most az egyszer talán nem szúrják el.**

A neved Báal-Abaddon. Az alvilág legdurvább arca, a megállíthatatlan démon, pokoli seregek ura, a hirtelen harag istensége, a jó abszolút ellentéte. Pont ezért elég nagy szívás, hogy egy kétbalkezes varázsló, Oscar van Fairweather megidéz, és a lehető legalantasabb lénybe zárja mindent elsöprő nagyságodat: egy aprócska impbe. Persze nem úgy lettél a leghírhedtebb démonúr, hogy sokáig szomorkodtál volna az ilyen balesetek miatt. Az ostoba mágus földalatti rejtekhelyét főhadiszállásként felhasználva eldöntöd, hogy ha már megidéztek, kihasználod az alkalmat, és uralmad alá hajtod Ardania földjét. Ehhez nem is kell mást tenned, mint visszautazni az időben 15 évet, és lenyúlni mindent, ami a hasonló jellegű játékokkal kapcsolatban azóta megjelent.

Több mint egy évtizede várjuk a Dungeon Keeper méltó utódját: csak remélni tudjuk, hogy az Impire lesz az!

DUNGEON KEEPER 3

Az Impire játékmenete és hangulata még azoknak is az 1997-ben megjelent Bullfrog-klasszikust, a Dungeon Keepert juttatja eszébe, akik csak azért tudják, hogy létezett ilyen játék, mert nagyjából félévente egyszer megemlítjük valamelyik cikkben – vagy mert pont a mostani szám „Klasszikus újrajátszva" rovatában foglalkozunk vele. Szóval a recept megint ugyanaz, amit 15 éve próbál mindenki Peter Molyneux után csinálni: van egy barlang, ahol a gonosz tanyázik, és a te feladatod az, hogy ezt jól működő gyárrá fejleszd.

Az Impire alapja tehát az építkezés. Építs gombatermesztő helyet, hogy legyen mit enni a lényeidnek. Hozz létre szörnyszülött szülőszobát, hogy legyen hol létrehozni az egységeidet. A kitermelt egységeket küldd el portyára, fejlődjenek, tapasztaljanak, és szerezzenek minél több aranyat, az újabb egységekre és szobákra elkölthető alapanyagot. Persze közben vigyázz, nehogy elfoglalják a barlangodat a páncélos lovagok és egyéb típusú kalandorok. Az egyelőre nagyon kezdetleges, a fejlesztők szavaival élve pre-pre-alfa állapotban létező Impire nem sok eredetit mutat fel, de tény, hogy a stílus megszokott összetevőit szokatlanul jó minőségben rakják össze.

ADATOK

KIADÓ
Paradox Interactive

FEJLESZTŐ
Cyanide Studios

MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2013 tavasz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
65%

STÍLUSMINTA

Dungeon Keeper 2
1999 (ELECTRONIC ARTS)

Majesty 2
2009 (PARADOX INTERACTIVE)

Vegyük például szegény főszereplőt, az imp testbe zárt főgonoszt. Eleinte csak annyiban leszünk erősebbek az általunk teremtett, a barlang építésével és fenntartásával megbízott impeknél, hogy ha egy a barlangba betörő lovag lenyisszantja a fejünket, pár pillanattal később újjászületünk. Aztán ahogy megy előre a játék, és lesz egyre sikeresebb a kis földalatti mozgalmunk, úgy lesz módunk fejleszteni az eleinte csupán három láb magas, inkább vicces plüssállatra emlékeztető testünket. Nagyobb szarvak, izmosabb (és persze úgy általában véve is nagyobb) test, hasznos képességek a közelharc és a varázslatok terén – és ez csak egyike az Impire fejlődési irányainak.

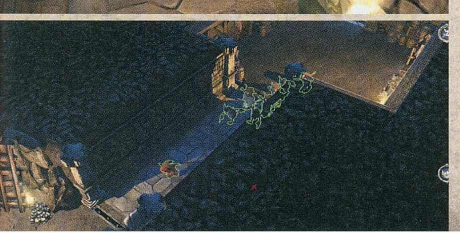
PONTOSKODÁS

A félkésznek is csak erős túlzással nevezhető pillanatnyi állapot szerint öt fő csapáson fejleszthetjük majd kis hadseregünket, ebből csak egy a főszereplő démon kikupálása, a másik négy ennél jóval közvetlenebb pozitívumokat biztosító lehetőség. Egyértelmű, hogy egy építkezős játékban az egyik irány a helyiségek fejlesztése lesz, és valóban, az alap kaja- és egységtermelő szobák mellé szép lassan kapjuk meg a komolyabb előnyöket biztosító fejlesztéseket, mint a teleport szoba vagy a kovácsműhely. A szobák elhelyezésekor már a játék elején érdemes a józan paraszti ész alapján cselekedni, például a raktárt közel tenni a kaja termeléséről gondoskodó gombatermesztő helyiséghez, hogy a raktározást valós időben végző impnek ne kelljen kilométereket gyalogolnia a hóna alá csapott gombákkal.

Az ihlető forrás

Egészen fantasztikus szövegdobozt lehetett volna írni az ihlető forrásként feltüntethető Dungeon Keeper sorozatról, ha a cikk megálmodása után nem kapott volna el minket a nosztalgia szele, hogy aztán egy két oldalas Dungeon Keeper múltidézés legyen belőle az újság második felében. Aki azonban vagy lusta odalapozni, vagy nem elégszik meg az ott leírtakkal, kap egy gyors leckét minden idők egyik legjobb játékából.

A Dungeon Keeper ugyanis már az első részével történelmet írt, mert előtte szinte egy játék sem akadt, amely nem a hősök, hanem a gonoszok bőrébe bújtatott volna, azzal a feladattal, hogy építsd meg minden idők legbrutálisabb fertőjét, démonokkal, csontvázakkal és más lényekkel, gondoskodva azok kiképzéséről és jólétéről, hogy aztán az egész bagázst az ellenfél nyakába taszítsd, mindenkit elpusztítva. Rossznak lenni jó!



Szintén nem lep majd meg senkit, hogy az új egységek megnyitásához is a csatában, és a különböző, egyelőre nem részletezett küldetésekért kapható tech-pontok elköltésével jutunk majd hozzá. A pillanatnyi tervek szerint 22 különböző egységet állíthatunk majd szolgálatba a játék során. Már ez sem kevés, de a szörnyek szintet is léphetnek, méghozzá kétszer, így összesen majdnem hetven különböző rosszarcú lény várja majd a parancsainkat. Egyelőre sajnos csak annyi biztos, hogy lesznek impek, meg imp bajnokok, de fürdőszobai járólap legyek, ha a huszonkét alaplény között nem kapnak majd helyet a trollok, az ogrék és az obligát csontvázak is. A lehetséges egységek megtippelésében segíthet az az információ, hogy az Impire a Majesty-játékoknak helyet adó Ardania földjén játszódik.

Két további fejlesztési irány maradt, az egyik az otthonunk védelmére szolgáló csapdák területe. Erről sajnos pillanatnyilag nem sokat lehet tudni, de hát nem kell hozzá nagy képzelőerő, hogy sejtsük, mi minden áll majd a rendelkezésünkre az időről-időre beszambázó jók ellen. Egy különösen aljas, izzó mézzel bevont medvecsapdának mondjuk, tudnék örülni. De ha ez nem is lesz, ott van az utolsó fejlesztési ág, a varázslatok világa – na, erről aztán tényleg semmi infó azon túl, hogy a demóban látszik, hogy lesz majd valami ilyesmi is.

MAGAS A KÖRÍTÉS

Az ilyen gonoszkodó játékok általában azon buknak el, hogy hiányzik belőlük a lélek, és a Dungeon Keepert kultjátékká emelő humor. Nos, az előbbivel kapcsolatban még korai lenne nyilatkozni, a béna varázsló vs. megszívatott ördög felütés legalább olyan sokat ígérő, mint amennyire végtelenül sablonos. Ha a játék egyik célja az lesz, hogy könyörtelen bosszút állhassunk Fairweatheren, és külön jutalom jár majd azért, ha ágyelőt, lámpaburát vagy szappant készítünk a mihaszna mágusból, akkor oké. Humor azonban már most is akad, például amikor kiadjuk a parancsot az impeknek, hogy építsenek meg egy új szobát, nem simán odamennek, és addig kalapálnak, míg el nem készül a várt újítás, ó, távolról sem. Néhány kapavágás után megunják az óvatoskodást, és további ásás helyett inkább beküldenek egy gránátot, és fut, ki merre lát. Mire a füst eloszlik, a szoba is használhatóvá válik.

Hölgyeim és uraim, itt vannak a világ legsötétebb, legsemmitmondóbb screenshotjai

A játék grafikai kidolgozottságára nem lehet panasz, bár kétségkívül magán hordozza a Paradox kiadó stílusjegyeit. Legyünk azonban optimisták, és a rendszeresen előbukkanó elnagyoltságot fogjuk egyelőre arra, hogy még messze a megjelenés.

LESZ MIT CSINÁLNI

A demó alapján igen sűrű játékórák várnak majd azokra, akik még megbíznak annyira a közepes iparosmunkák kiadására ráállt Paradoxban, hogy adnak egy esélyt az Impire-nek. A barlang csinosítása és megvédése mellett arra is lehetőségünk lesz, hogy a felszínre küldjük a négyfős csapatainkat. A stratégiai térkép és a csatáknak helyet adó helyszínek egyelőre meglehetősen visszafogottak grafikai szempontból, de jó alapnak tűnik ez egy küldetésvezérelt játékmenethez. A konkrét harcokba sem a védekezés, sem a támadás esetében nincs beleszólásunk, az egységeknek csak az indulásra és a visszavonulásra adhatunk parancsot, egyébként csak nézhetjük, ahogy a szörnyek csépelik az erősnek tűnő célpontokat. Persze a játék célja nem is az, hogy elvesszünk a csaták mikromenedzsmentjében, sokkal inkább arra kell összpontosítani, hogy a fejlesztésekkel biztosítsuk a technológiai fölényt.

Az Impire tehát igazi kihívást ígérő, klaszszikusnak mondható valós idejű, gonoszkodós stratégia. Sokszor leírtuk már az elmúlt 15 évben, hogy végre igazi utód érkezhet a soha el nem készülő Dungeon Keeper 3 helyett, de az eddig látottak alapján most valóban nem vakmerőség ismét előrántani ezt a fordulatot. Bár ha azt nézzük, hogy a Cyanide-nek kétszer is sikerült tűzrevaló szemetet gyártani a Trónok harca témakörében, akkor talán jobb, ha elkezdünk beletörődni abba, hogy megint hoppon maradunk.

HITHŰ DROIDOK

PRIMORDIA

[ÍRTA WILSON] **Az emberi faj kihalt, a helyükre ugró robotok pedig tanácstalanok. Decemberben megnyílik a Primordia végtelenül egyedi világa, ahol a felejthetetlen kalandot egy tolvaj indítja el, ajtóstul rontva a főszereplő megfeneklett hajójába.**

A hajó neve Unniic, ami a helyesírás szabályai szerint Unique, azaz „Egyedi" kellene, hogy legyen, de ebben a világban az írástudás fontosságának már vége. Az ember, mint faj, halott, vagy legalábbis olyan helyre távozott, ahol már senkivel nem tartja a kapcsolatot, főleg nem azokkal a lényekkel, akiket ő maga hozott létre a semmiből. A konyhai segédeszközből komplett néppé emelt robotok teremtőként, istenként tekintenek az eltűnt népre, de megvan a maguk baja is. Horatióé, a Primordia főhősévé például az, hogy ki az a titokzatos droid, aki kitépett egy darabot a roncsokból összetákolt hajójából, hogy ismeretlen helyre távozzon az egyetlen energiaforrással. Márpedig ha valaki robotnak született, elég fontos, hogy megfelelő erősségű amperhez jusson.

SZÁZ ÉV MAGÁNY

A kezdetben egyszerűnek tűnő feladatból, egy új energiaforrás megtalálásáról, illetve a misztikus tolvaj felkutatásából rövid időn belül egy sokkal mélyebb, tartalmasabb történet kerekedik ki.

Ez persze a Wadjet Eye Games előtörténetét ismerve nem annyira meglepő: az érett, komoly történettel rendelkező kalandjátékok szakértőiként már több alkalommal is bizonyították a rátermettségüket, ez pedig úgy is igaz a Primordiára, hogy a Wadjet itt már inkább producerként, és nem fejlesztőként működik közre.

Adventure Game Studio

Az Adventure Game Studio egy ingyenes, szabadon használható kalandjáték-készítő, amely már 1997 óta kiszolgálja a stílus szerelmeseit. A remekül átlátható kezelőfelületének, a beépített, C alapú szkriptnyelvének és az alacsony gépigényének hála millió és egy játék készült már vele – a Wadjet Eye is kizárólag ezt használja a fejlesztéshez!

Persze ebből a kapcsolatból, na meg a sok képből könnyedén kitalálható, hogy ez is egy hagyományos, point 'n' click kalandjáték lesz, akciójelenetek nélkül, kisebb-nagyobb feladványokkal, rengeteg karakterrel, és egy hihetetlenül egyedi, néha szívbemarkolóan hangulatos világgal, amiben élmény elveszni. Pedig látszólag nincs is benne semmi: a sztori a senki földjén, a kies sivatagban játszódik, ahol a nap sosem éri el a csúcsot, az eget piszkos, vöröses por takarja el, a kihalt roncsok és a hátrahagyott gépek birodalmában pedig csak pár, a legtöbb esetben őrült robot lézeng.

ÚTKERESÉS

És milyen csodás is az őrültség! Már a Horatio oldalát erősítő, szemétből összetákolt, végtelenül szarkasztikus Crispin, a helyi segítő beszólásai is alaposan feldobják a hangulatot, de a többi, komoly egyéniséggel bíró karakter is egyedi ízt ad a Primordiának, ráadásul ezek a figurák, illetve a köréjük felépített nyomok és feladványok töltik ki a történet lyukait, elmesélve, hogy hogyan is jött létre ez az új világ, és mi is történt az emberekkel. Mert valami egészen biztosan nem stimmel, egy faj nem tűnik el nyom nélkül, egy történet pedig nem szólhat csupán egy energiaforrás megtalálásáról – még egy olyan világban sem, ahol mindennél fontosabb, hogy mindig legyen egy kis extra volt.

ADATOK

KIADÓ
Wadjet Eye Games

FEJLESZTŐ
Wormwood Studios

MŰFAJ
kalandjáték

MEGJELENÉS
2012. 10. 02.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

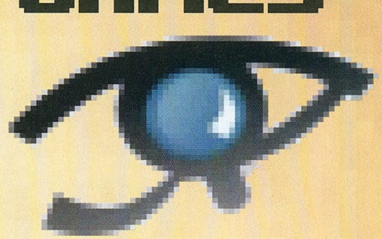
Beneath a Steel Sky
1994 (VIRGIN)

Resonance
2012 (WADJET EYE GAMES)

A menübe rejtett tárgylistában ezernyi kacatot kell kombinálni a továbbjutáshoz

Egy kalandjáték esetében talán mondani sem kell, de ennek a teleszkópnak bizony fontos szerepe lesz a történet első órájában

WADJET EYE GAMES INTERJÚ



[ÍRTA WILSON] **Egyetlen nagy stúdió sem tett annyit a kalandjáték stílus életben tartásáért, mint a mindössze két főből álló Wadjet Eye Games. Nevükhöz minimum egy nagyon népszerű sorozat és több, nem éppen kicsi, önálló játék is köthető – erről és a stílus jövőjéről beszélgettünk velük!**

Kezdjük az alapokkal, magával a stúdióval! Kik vagytok, hányan tartoztok a csapatba, és miért vágtatok bele a játékfejlesztésbe?

A Nevem Dave Gilbert, és kalandjátékokat készítek. 2001 szeptemberében kezdtem, akkor még freeware játékokkal. New Yorkban élek, úgyhogy el tudod képzelni, milyen volt akkoriban a hangulat... Kellett valami, ami elvonja a figyelmem, úgyhogy kalandjátékokat kezdtem írni, kizárólag a magam szórakoztatására. Azonban az embereknek tetszett, amit csinálok, úgyhogy nem hagytam abba. Idővel úgy láttam, hogy mással már nem is tudok foglalkozni, ezért 2006-ban úgy döntöttem, megpróbálok pénzt csinálni ebből. Az első ilyen játékom a The Shivah volt, amit ezernyi kávézóban ülve írtam a laptopomon. Három éve csatlakozott a kalandjáték gyártáshoz a feleségem, Janet is, azóta pedig főállásban foglalkozunk játékkészítéssel.

A Wadjet Eye Games elégge fura név egy stúdiónak: honnan jött, és van esetleg valami jelentése?

Gyerekként nagyon érdeklődtem az egyiptomi mitológia iránt, a Wadjet Eye szimbóluma pedig nagyon tetszett. Tudtam, ha egyszer valamihez logóra lesz szükségem, ezt fogom használni. 2006-ban így is alakult, mikor a játékaim népszerűsítése érdekében egy weboldalt kellett csinálnom. Kellett egy domain név, ahhoz pedig egy cégnév. Órákig bámultam a képernyőt, egyszerűen nem találtam megfelelőt. Mivel úgyis a Wadjet szimbólum lett volna a logóm, logikusnak tűnt, hogy a név is ez legyen. És ez is lett. Visszatekintve persze már jobb lett volna valami mást választani, mert ezt nehéz kiejteni, még nehezebb lebetűzni, de mivel már vagy 11 játék van a hátam mögött, kicsit késő lenne megváltoztatni.

Már önmagában is nagy teljesítmény ilyen sokáig, pláne független fejlesztőként a játékiparban maradni: nektek hogy sikerült? Rémálom lehet ez az egész, főleg, ha ettől függ a megélhetésed.

Pontosan! Az első pár évben még nagyon nehéz volt, de hiába lett könnyebb mostanra, még mindig félek felnézni a bankszámlámra. Mindig nagyon megnéztem, mire adok pénzt, számomra minden kiadott dollár veszteségnek tűnik, ezért alaposan meggondolom, mielőtt kinyitom a pénztárcám. Általában megkérdezem magamtól: „Ebből élek, ha most belevágok ebbe vagy abba, azzal veszélyeztetem a jövőm, a megélhetésem?". Emiatt rengeteg kompromisszumot kötöttem a korai játékaim esetében, melyek így jóval rövidebbek, nyersebbek lettek annál, mint amit szerettem volna, de ez volt az egyetlen módja annak, hogy elkészüljenek. És azt se feledjük el, hogy minden ilyen hibából rengeteget lehet tanulni, ami az újabb és újabb játékoknál már sok segítséget nyújt.

Hogyan születik meg egy Wadjet játék: hogy jön az ötlet és hogy lesz abból kész, eladható termék?

Lényegében elég egy notesszal egy kávézóban üldögélni hozzá, és lejegyezni mindent, ami csak az ember eszébe jut. Idővel az ötletek összetapadnak, formát öltenek, megjön az isteni szikra. Ha már megvan ez a nyers, kidolgozatlan alap, leülök és elkészítek egy dizájn dokumentumot, abból pedig megkezdem a prototípus elkészítését. Természetesen menet közben folyamatosan változik a terv, a leírtak kilencven százaléka teljesen felesleges, haszontalan szemét, de nem dobok ki semmit, mert sohasem lehet tudni, mikor lesz valami értéktelen vacakból igazi gyémánt a jövőben.

A játékaidhoz a teljesen ingyenes, bárki által letölthető, használható Adventure Game Studiót használod. A motornak sajnos sok korlátja van, főleg a 640x480-ban maximalizált felbontás. Nem gondoltál még arra, hogy itt lenne már az ideje saját technológiai hátteret felépíteni? Volt már olyan ötlet, amiről az AGS korlátai miatt kellett lemondanod?

Általános tévedés, hogy az AGS kizárólag alacsony felbontású grafikára képes. Ez nem igaz, szimplán csak a legtöbb AGS-felhasználó ezt kedveli, mert ez a legolcsóbb, leggyorsabb módja a játékfejlesztésnek. Úgyhogy a játékok ezen részei kizárólag erre, és nem a motor hiányosságaira vezethetők vissza.

Azonban el kell ismerni, hogy az AGS-nek tényleg vannak komoly korlátai, technikai hibái, olyanok, melyek az összes vele készült játékot megátkozzák. Egy új, esetleg saját fejlesztésű engine-re való áttérés minden egyes új Wadjet projekt esetében felmerül, de végül mindig arra lyukadunk ki, hogy az AGS továbbra is a legolcsóbb, leggyorsabb utat jelenti. Nem vagyok programozó vagy engine készítő, így az AGS az ezzel kapcsolatos feladatok több mint kilencven százalékát leveszi a vállamról. Ha leülök elé, tudom, hogy mikor és mit csinálok. Ha valami másra térnénk át, például a méltán közkedvelt Unityre, akkor annyira sokat kellene tanulni a használatát illetően, hogy talán sose készülne el egy új játékunk sem. De soha ne mondd, hogy soha, talán egy nap tényleg hátrahagyjuk az AGS-t.

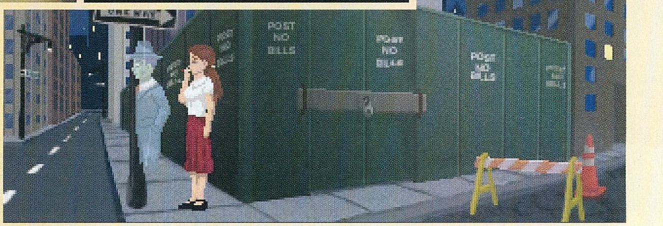
Rengeteg sikeres játék köthető a Wadjet nevéhez. A Blackwell sorozat az egyik legjobb, a komor detektív történetek között. Hogyan jött az ötlet az egyes fejezetekhez, mi inspirálta a sztorit?

A történetet egy Hitchcock-film inspirálta, aminek sohasem emlékszem a címére! (nevet). Az egyik ottani fő karakter egy médium volt, aki mindig egy Geronimo nevű fickóhoz, az ő „indián, spirituális vezetőjéhez" beszélt, aki bárhol és bármikor a rendelkezésére állt egy kis csevejre. Ez adta az ötletet Joey-hoz, a spirituális vezetőhöz, aki a saját akaratán kívül kénytelen egy médiumot segíteni. A többi már jött magától.

Az egyes epizódokhoz mindig van valami inspirációs forrás, még akkor is, mikor nem keresem őket céltudatosan. A Deceptiont egy médium ihlette: pár éve egy újságíró ismerősömnek segítettem, aki a nem túl biztató, lepukkant helyeken dolgozó médiumokról akart egy sztorit írni. Egy rejtett kamerát aggatott rám, ezzel kellett lebuktatnom a csalókat,

de végül nem lett semmi a cikkből, az élményből viszont megszületett a Blackwell Deception.

Magát a sorozat egészét az urbánus izoláció szülte: az, ahogy egy olyan megaváros, mint New York befolyásolja az emberek életét. A magány, a nyomás, az, ahogy egyik percről a másikra vagy lehúz a legmélyebb sötétségbe, vagy felemel, a legnagyobb jókedvbe. A Blackwell karakterei – az élők és a holtak is – ezeket az embertípusokat szimbolizálják, illetve azokat, akikkel az életem során találkoztam. Sötét, noiros, New York-i történet, mintha Woody Allent ötvöznénk Buffyval.



A Blackwell sorozat legalább annyira szórakoztató és legalább annyira komoly módon tálalja a médiumok és szellemek témáját, mint a Goldberg-Moore-Swayze trió kultikus filmje, az 1990-es Ghost

Eddig négy Blackwell játék volt. Tervezel esetleg többet is?

Igen, mindenképp, sőt, jelenleg épp az ötödiken dolgozom! Még nem beszéltem róla túlságosan sokat, mert jelenleg a Primordia van fókuszban, de annak kiadása után mindenképp a Blackwell élvez majd elsőbbséget. Ha minden jól alakul, a hatodik fejezet fogja lezárni a sorozatot.

Az első, kereskedelmi forgalomba került játékod, a Shivah rettenetesen egyedi volt. A témája, vagyis a vallás olyan, amit szinte senki sem mer felhasználni, mert rendkívül kényes, nagyon sok reakciót válthat ki az emberekből. Miért döntöttél mégis a használata mellett, és hogyan birkóztál meg az eléd kerülő akadályokkal?

A Shivah megírása nem sokkal azután történt, hogy visszaköltöztem Koreából, ahol majdnem egy éven át voltam angoltanár. Igazi, örök életre szóló élmény volt, amely valósággal felnyitotta a szemem: sosem gondoltam volna, hogy ennyire kevés zsidó él ott. Szinte az egész életemet New Yorkban éltem le, így azt hittem, a zsidóság mindenhol erősen jelen van. Nem vagyok vallásos, de mindig is nagyon érdekeltek a vallásos hagyományok, az egész kultúra, de akikkel ott találkoztam, szinte azt sem tudták, mi az a judaizmus. Mikor hazatértem, egyszerűen úgy éreztem, muszáj erről játékot csinálnom, hogy ismét megtaláljam a kapcsolatot a zsidósággal. A végeredmény a The Shivah lett.

A Gemini Rue is egy igazán különleges darab volt: szinte egy kézen meg lehet számolni az elmúlt év cyberpunk játékait. Szerinted miért nincs több ilyen témájú szoftver a piacon?

Elképzelésem sincs! A cyberpunk baromi jó téma. Talán az lehet az ok, hogy a hagyományos, fantasy világok nem annyira rizikósak: én magam nem rajongok túlságosan értük, bár a Dragon Age nagy szerelmem.

Ez volt talán az első játékotok, amely nem „színtiszta" kaland volt, hanem akció jeleneteket is tartalmazott. Ez az ötlet honnan jött?

Josht, az alkotót kell erről kérdezni! Szerintem a harcra azért volt szükség, hogy a játékos tényleg érezze, mennyire kegyetlen, komor világ ez. Mindenkinél fegyver van, senki se fél használni, bárhol és bármikor lelőnek bárkit, aki csak elállja az útjukat. A „színtiszta" kalandjátékokban az erőszakos helyzeteknek nincs súlya, hiszen soha sincs veszélyben a főhős – a Gemini Rue univerzum ebből a szempontból is más.

Ez már nem teljesen a Wadjet játéka volt, hiszen egy szinte kész, befejezett terméket karoltatok fel. Azért be kellett segítenetek a fejlesztésbe, vagy producerként csak a kiadásban, a véglegesítésben segédkeztek?

Ez játékról játékra változik. A Puzzle Bots esetében nagyon komolyan részt vettünk mind a fejlesztésben, mind a produkciós fázisban, így itt rengetegszer szóltunk bele az ügymenetbe. A Gemini Rue ezzel szemben szinte már befejezett volt, mikor hozzánk került, így mi csak áttoltuk a célvonalon. A Resonance ötven százalékos állapotban került hozzánk, Janet az egész napját a programozásának szentelte, ezért a játék második felén érezhető a kezünk nyoma. A Primordia esetében a fejlesztésben már nem nagyon veszek részt, ez az első Wadjet cím, amin egy egész csapat dolgozik, így én inkább a háttérben maradok, és onnan figyelem, hogy minden rendesen a helyére kerüljön.

Számíthatunk esetleg egy új, a Gemini Rue univerzumában játszódó játékra?

Sajnos erre szinte esély sincs. Ez egy önálló, lezárással rendelkező történet. Készíthetnénk neki egy folytatást, de ezzel csak az eredetiről húznánk le egy bőrt, annak érdemeit viszont semmilyen módon nem szeretnénk csorbítani.

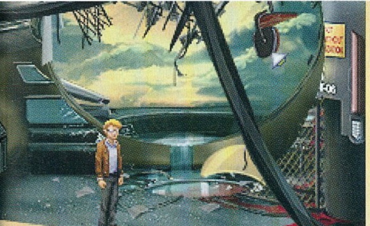
Legutóbbi játékotok, a Resonance hatalmas sikert aratott, de annak a fejlesztése is elsősorban a XIII Gamesre hárult. Hogyan zajlott ez az együttműködés? Ez a Wadjet jövőre is rányomja a bélyegét, vagyis a tényleges fejlesztés mellett ezentúl a producerkedésre is nagy hangsúlyt fektettek?

A Resonance egy rendkívül érdekes történet. Vince Twelve több mint öt éven át dolgozott rajta, ám a projekt túlságosan ambiciózusnak bizonyult egy feleség, két gyerek, egy főállás, három költözés (az egyik az óceánon át, Japánból!) mellett, úgyhogy éppenhogy csak a fele készült el. Mivel a Gemini Rue sikeres lett, ezért reméltük, hogy kétszer is ránk mosolyoghat a szerencse, így azonnal leszerződtünk Vince-szel. Janet átvette a programozási feladatokat, mi pedig a munka maradék részét, egy évvel később pedig mindennel el is készültünk!

Idén már három játékot is kiadtunk: a Da New Guys-t, a Resonance-t és a hamarosan a megjelenő Primordiát. Egyszerűen imádtunk ezeken dolgozni, és az sem éppen utolsó dolog, hogy ez a trió végre elhozta az anyagi stabilitást is. Persze ennek is van árnyoldala, a saját, általunk fejlesztett játékok a háttérbe szorultak, így jövőre tartunk egy kis szünetet, és a kiadói feladatok helyett inkább visszatérünk a saját gyermekünkhöz, az ötödik Blackwell történethez.

A Primordia mégis egy új együttműködésben született. Milyen a Wormwood Gamesszel dolgozni? Ki keresett meg kit, és miről is szól a játék?

Én házaltam náluk: megláttam, hogyan néz ki a játék, és menten beleszerettem a dizájnba.



Megkerestem őket, próbálva megtudakolni, szükségük van-e egy kiadóra, és úgy alakult, hogy ők is épp partner után kutattak, így már csak a papírmunkát kellett lerendezni.

A játék maga egy Horatio nevű robotról szól, aki a senkiföldjén, egy posztapokaliptikus világ hajóroncsában éli a mindennapjait. Egy nap azonban ellopják az áramgenerátor magját, így Horatio kénytelen felkerekedni, hogy visszaszerezze, de az útja során mind a világgal, mind magával kapcsolatban érdekes felfedezésekre jut. Egyfajta spirituális út lesz.

Ez a történet, na meg a hangvétel is az ultra sikeres Machinariumot idézi. Esetleg az lenne az inspirációs forrás?

Vicces, akárki ránéz a játékra, mindig más példát hoz fel arra, hogy mire emlékezteti. Van, akinek a Fallout, másnak a Beneath a Steel Sky ugrik be. A Machinariummal ápolja a legtöbb közös vonást, de akármi is inspirálta, az biztos, hogy maga a stílus minden centiméteren a grafikusának, Victornak a keze munkáját dicséri.

Milyen újdonságok várhatók, főleg a korábbi Wadjet játékokhoz képest?

A Primordiával kapcsolatban számomra az egyik legkedvesebb újdonság az opcionális feladványok mennyisége. Szinte bárki képes végigvinni a történetet, de ha valaki igazán bele akarja ásni magát, minden apró részletet felkutatva a világról, a karakterekről, akkor rendkívül sok meglepetésre és extra játékidőre bukkanhat. Ráadásul itt tényleg egy rendkívül egyedi stílusú látványvilágra lehet számítani: a legtöbb játékunknál ennek inkább funkcionális jelentősége van – ha egy irodába tévedsz, akkor az úgy néz ki, mint egy iroda, de semmi többet nem ad. Ezzel szemben itt szinte a történet felét a látvány teszi ki.

A 2012/09-es PC Guruban Kredenc mester már ódákat zengett a Resonance-ról: a játék 90%-ot kapott nálunk!

Ezen játékotok is teljes szinkronnal rendelkezik, ráadásul ott van a fedélzeten az a Logan Cunningham, aki a Bastion narrátoraként felejthetetlen munkát végzett. Mindig is az volt a terv, hogy ő kölcsönözze a hangját Horatiónak? Egyáltalán hogy zajlik nálatok a castingolás?

Már a Shivah óta nagy hangsúlyt fektetünk a szinkronra. Mikor a freeware címekről a pénzért árult játékokba vágtam, tudtam, hogy ez egyszerűen nélkülözhetetlen. Akkoriban is ismertem pár színészt (például Abe Goldfarbot, aki Stone rabbi és Joey hangja volt), így értelemszerűen őket hívtam fel először, de az évek során bővült az ismerőseim köre. Logannel is egy ilyen kapcsolaton át találkoztam: az a Sarah Elmaleh mutatott be neki, aki a Resonance-ben Anna szerepét játszotta. Mikor oda jutottunk, hogy hangot kellett találni Horatiónak, egyértelmű volt, hogy csak Logan jöhet szóba.

A fejlesztői kommentár a Wadjet játékok egyik fontos, sajátos eleme. Hogy jött az ötlet?

Ez is a kereskedelmi célú játékok nélkülözhetetlen része: kellett valami, ami kiemeli a tömegből őket. A hang volt az egyik, a kommentár pedig a lista másik eleme. Egyszerűen imádom őket csinálni, mert rengeteg olyan dolgot mesélhetek el a játékaimról, amikre másképp nem lenne lehetőségem – szerencsére a közönség is szereti a kommentárokat!

Sajnos a Wadjet játékok eddig szinte csak PC-re jelentek meg. Nem gondoltál még konzolos, vagy mobiltelefonos átiratokra?

Vicces, hogy ezt említed, mert Janet épp a Gemini Rue iOS változatán dolgozik! Sajnos a munka lassan halad, az AGS motort nagyon nehéz más platformokon mozgásra bírni, de haladunk. Ha ez elkészült, akkor Janet szeretné az összes játékunkat iOS-re vinni.

A kalandjátékok stílusa rendkívül kevés fejlődést mutatott az elmúlt évek során: talán a Grim Fandango 3D-be való költöztetése óta nem is történt semmi forradalmi. Szerinted van még lehetőség innovatívnak lenni, vagy már elértük azt a pontot, ahol a mechanika nem, csak a történet, a karakterek tudnak változni?

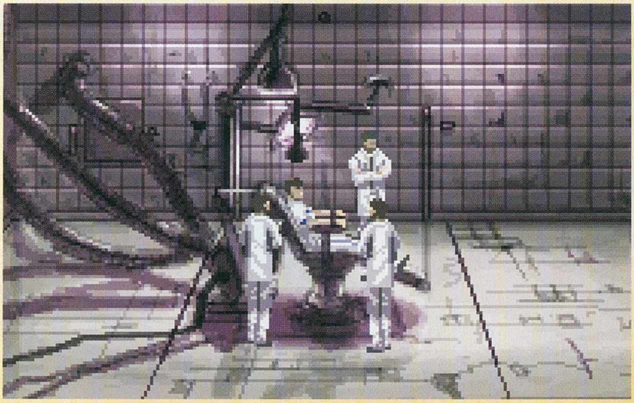
A point-and-click kalandjátékok teljes változatlansága egyetlen okra vezethető vissza: egyszerűen működik a formátum. Nem állít nagy akadályokat, könnyű átlátni, rendkívül egyszerű kezelni. Habár az emberek többsége nagyon szerette a Resonance-t, sokan mégis zavarónak, hátráltatónak érezték az ott bemutatott újdonságokat.

Ugyanez igaz a Blackwellre és a tárgykombinálós rendszerére. Ez is talán azért lehet, mert a kalandjátékok mindig is a történetet, a szereplőket, a gazdag világot, az érdekes eseményeket helyezték előtérbe, a mechanika mindig is másodlagos volt.

Fájó ezt mondani, de a kalandjáték még mindig egy szubkultúrának szól, nehéz tömegterméket, üzletileg is sikeres szoftvert csinálni belőle. Gondoltatok esetleg már arra, hogy más stílusban is próbálkozzatok, mondjuk egy RPG-vel?

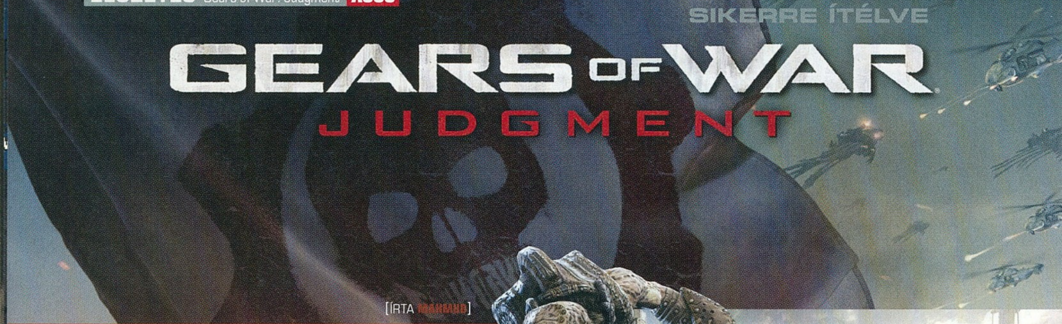
Igen. Janet pár éve már próbálkozott egy szerepjáték-motor kifejlesztésével, de gyorsan kiderült, hogy ez jóval nagyobb feladat annál, mint amire egyetlen ember képes. Talán majd egy nap, ha elég sokan megvásárolták a játékainkat, fel tudunk venni egy második programozót, aki segíthet az álom megvalósításában!

Szinte a kultikus, 1994-es, mostanra már teljesen ingyenes Beneath a Steel Sky óta nem volt rendes, igazán minőségi cyberpunk kalandjáték, egészen addig a napig, míg a Gemini Rue be nem robbant a köztudatba



SIKERRE ÍTÉLVE

GEARS OF WAR JUDGMENT



[ÍRTA MAHMUD]

Új Gears of War? Na ne, már megint, most már negyedszerre? Hány bőrt lehet még lehúzni ugyanarról az ötletről, ami alapjaiban mit sem változott az utóbbi hat évben? Ha eddig velem együtt méltatlankodtál, most megváltozhat a véleményed!

Még akkor is, ha első ránézésre a Judgment egyszerű lehúzásnak tűnik. Az Epic olyan sietősen dolgozik rajta, hogy a fejlesztés jelentős részét a nemrég szárnyai alá vett (felvásárolt) People Can Fly csapatára bízta, csakhogy a játék még az új konzolgeneráció előtt megjelenhessen. Ráadásul nem is az Unreal Engine 4 dolgozik majd alatta, de mivel nem kell az új platformok árnyékában szégyenkeznie, az üzleti siker már most borítékolható. A többmilliós rajongótábor veszi majd, mint a cukrot, legfeljebb a fórumokon lesz némi fanyalgás a változások miatt. Igen, jól olvastad: változások! De várjunk még egy kicsit azzal a második ránézéssel!

RÉGI FOGASKEREKEK...

Túlzás lenne ugyanis azt állítani, hogy a sorozat teljes nagygenerálon esik át. A játékmenet továbbra is arra a csapatalapú mészárlásra épül, amiért az első Gearst megszerettük. Marad a fedezékrendszer, az aktív újratöltés és a kötelező brutalitás is. Mivel időben a trilógia eseményei elé utazunk, ellenfeleink még mindig a hörgő-fröcsögő Sáskák lesznek, akiket ugyanúgy röhögve ölünk majd halomra a legkönnyebb nehézségi fokozaton, Insane módban pedig egy szitává lőtt oszlop mögött kucorogva kívánjuk őket kukacostól, királynőstől a kénköves pokolba.

Ezt azonban nem Marcus Fenix reszelős hangján tesszük majd. Mivel a bikanyakú őrmester éppen börtönbüntetését tölti a Sáskák első nagy rohama, az E-nap után, főszereplőnk ezúttal későbbi osztagának tagja, az éles nyelvű Damon Baird lesz. A játék kezdetén viszont ő is a Marcus számára már ismerős helyzetben találja magát: három társával együtt bilincsbe verve áll a hadbíróság előtt, és bizony elég jó magyarázattal kell előrukkolnia, ha nem szeretne hazaárulás vádjával egy hűvös cellába „visszavonulni". Hogy pontosan mit is követett el Baird, az vallomásából, vagyis a nekünk szép sorjában kiosztott küldetésekből fog kiderülni, és nem lepődnék meg, ha ezek alatt összefutnánk a trilógia néhány ikonikus figurájával is. Már csak azért sem, mert maga Baird a kevésbé kidolgozott karakterek közé tartozott, bár Rod Fergusson, a játék producere éppen ezzel indokolta a szőke mérnök főszerepbe kerülését.

GOW FPS?

Soha se mondd, hogy soha: hivatalosan ez az álláspontja az Epicnek egy esetleges Gears of War FPS kapcsán. Habár maga az ötlet is rendkívül furának tűnhet, de a stúdió már kísérletezett más stílusokkal – közel egy éven át készült egy kinectes Gears of War, amiről ugyan semmit se láthattunk, de nyílt titok volt a léte. Sajnos a játék sosem készült el, ismeretlen okból törölték a teljes projektet, még a bemutatása előtt.

...EGY ÚJ GÉPEZETBEN

A történet természetesen csak a kampányban lesz fontos, ám már ennek kapcsán is utaltak a fejlesztők néhány jelentős változásra. A legfontosabb talán épp a (harmadik részben már kissé túlerőltetett) filmszerűség visszafogása lesz, vagyis a Judgmentben ritkábban szakítják félbe videobetétek a játékmenet szempontjából fontosabb akciót. Az Epic nem is csinál titkot abból, hogy ezzel a húzással a sorozat gyökereihez próbál visszatérni, a kampány hegesztéséért felelős People Can Fly pedig kétségtelenül alkalmas

ADATOK

KIADÓ
Microsoft

FEJLESZTŐ
Epic Games / People Can Fly

MŰFAJ
TPS

MEGJELENÉS
2013. 03. 19.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
80%

STÍLUSMINTA

Gears of War 3
2011 (MICROSOFT)

Ghost Recon: Future Soldier
2012 (UBISOFT)

PEOPLE CAN FLY

Aki továbbra is állítja, hogy Kelet-Európából még mindig szinte lehetetlen kitörni, elég, ha elnéz a szomszédba, Lengyelországba. A People Can Fly neve mára nemcsak a hazájukban ismert, de szinte egyet jelent a pörgős, minőségi akciójátékokkal. A 2002 februárjában alapított stúdió a Painkillerrel robbant be a köztudatba, de a konzolgeneráció váltás nehézségei nagy falatnak bizonyultak a saját fejlesztésű motor számára, így az Epichez fordultak az Unreal Engine licencért. Prezentációjuk annyira meggyőző volt, hogy előbb a nyakukba kapták a kultikus Gears of War teljes PC-s változatát, aztán pedig az Epic vastag pénztárcáját, így idén augusztustól már az Epic családba tartoznak. A felvásárlásnak nem mindenki örült, több veterán fejlesztő is elhagyta a fedélzetet, hogy The Astronauts néven folytassák tovább, természetesen az Unreal Engine-t használva.

Hiába zsebkendő méretű a legtöbb pálya, egy távcsöves puska mindig jól jön!

egy szédítő tempójú lövölde megalkotására (elég csak az általuk készített Painkillerre és a Bulletstormra gondolnunk).

További változást jelent a kampány során az úgynevezett Smart Spawn System bevezetése, melynek lényege, hogy a játék teljesítményünknek megfelelően adagolja a pályákon a rosszfiúkat. Ha tehát a kontrollert fél kézzel markolva gond nélkül vágunk át a Sáskahordán, ne csodálkozzunk, mikor a növekvő kihívás miatt kénytelenek leszünk a másikkal letenni a csirkecombot és tisztességesen játszani! Fordított esetben a rendszer értelemszerűen megkönnyíti a játékot, így a kevésbé tapasztalt bakák sem fogják fél óra után szilánkosra törni az analóg karokat.

A végigjátszást követően a Judgment egy kisebb meglepetéssel is szolgál: a sikeres küldetések után lehetőségünk nyílik feloldani azok titkosítását, ami a gyakorlatban annyit tesz, hogy az egyes pályákat bizonyos megszorításokkal újra teljesíthetjük. Ez jelentheti azt, hogy csak egy adott fegyvert, vagy egyszerűen kevesebb lőszert használhatunk, de megváltozhat az ellenfelek összetétele és viselkedése is. Bár ezek a jópofa kihívások tényleg meghosszabbíthatják a kampány élettartamát, nem vitás,

A Kantusok az előző epizódban okoztak sok fejfájást

hogy a Judgment lemeze a multiplayer miatt fog a legtöbbet pörögni.

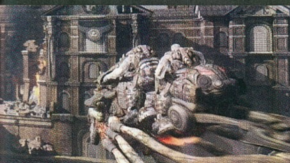
MAGASABB FORDULATSZÁM

Talán maradhatunk is a pörgés szónál, amit elsősorban az Overrun képvisel. Ennek legnagyobb újítása, hogy a COG színeiben harcoló emberek és a vérszomjas Sáskák immár kasztokat választva eshetnek egymásnak, miközben előbbiek elkeseredetten védenek egy generátort. A meccs során a szerepek fel is cserélődnek, a győztes pedig az az ötfős csapat lesz, amelyik hosszabb ideig tudja épségben tartani a masinát.

Az emlegetett kasztrendszer a szó szoros értelmében csak az embereknél érvényesül: ők lehetnek katonák (Soldier), felderítők (Scout), felcserek (Medic) vagy mérnökök

hogy a pályán szinte csak Tickerek rohangálnak majd, hiszen a kis dögök amellett, hogy villámgyorsak, elrágcsálhatják a szögesdrótot, gránátokat zabálhatnak fel, hogy aztán ellenséges vonalak mögött robbanjanak cafatokra, de segítőkész társaik akár az épületek tetejére is felrugdoshatják őket, hogy ott leszedjék a pimasz felderítőket.

Míg az Overrun kapcsán csak a kasztok hirtelen bevezetése miatt húzhatják a szájukat a vaskalapos rajongók, addig a másik új, többjátékos mód, a Free-For-All már több okból is komolyan megzavarhatja lelki békéjüket. Először is: a COG katonái egymást is ölhetik. Másodszor: a meccsek nem feltétlenül csapatalapúak, így a pályákon tényleg eluralkodhat a teljes káosz. A pergő játékmenetet és a felfordulást csak tovább fokozza, hogy a tervek szerint eltörlik a stopping power képességet (ez lelassította a közeledő ellenfelet, ha folyamatos találatok érték), sőt a fegyverek közötti váltás és a gránátdobás is egyszerűbbé és gyorsabbá válik



Csak remélni tudjuk, hogy az Epic – People Can Fly páros nem George Lucastól leste el az előzmény készítés fortélyát

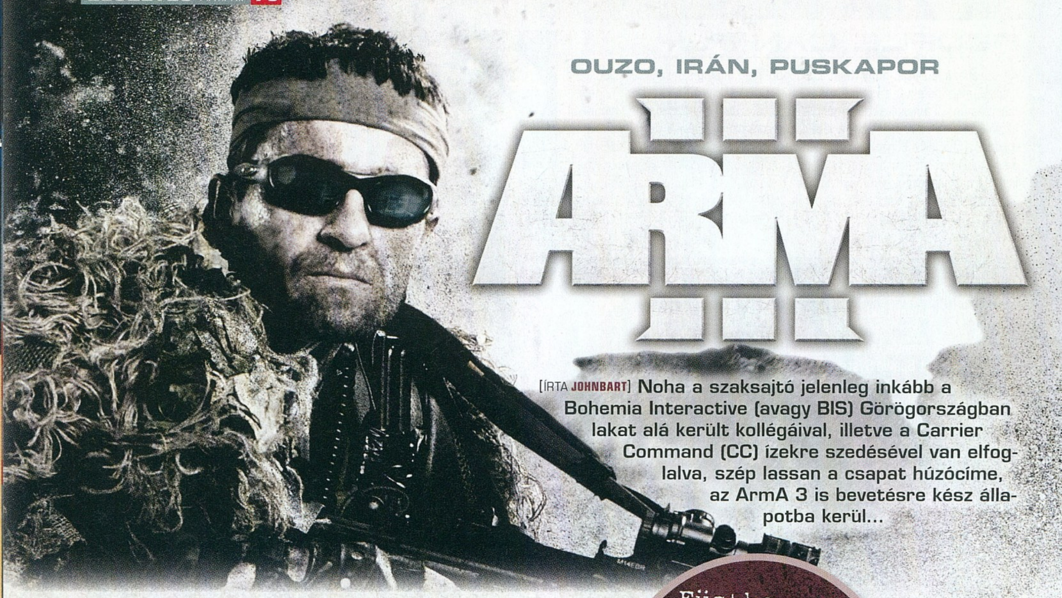
(Engineer), ez a választás pedig amellett, hogy meghatározza fegyverzetük jellegét, természetesen speciális képességekkel is jár. A mérnök elsősorban a védőművek javításáért és lövegtornyok felállításáért felelős, a katona az aprítás mellett lőszeres ládákat pakolhat le társainak, a felderítő pedig megmászhat épületeket és detektorgránátokat dobálhat. Ezekkel a Sáskák nem csupán láthatóvá válnak a csapat számára, egy ideig a fegyverek is többet sebeznek rajtuk. Ám valószínűleg ennek ellenére is a felcser gránátja viszi majd a prímet, hiszen az elhajítva gyógyíthatja, de akár fel is élesztheti az elesett csapattagokat.

A Sáskák, kasztok helyett inkább fajok szerint csoportosíthatók, hiszen az apró Tickertől a pókszabású Corpserig összesen nyolc förmedvény bőrébe bújhatunk. Ezek közül a meccs elején csak a négy leggyengébb faj elérhető, a méretesebb példányokat a kiosztott sebzés után szerzett pontok beváltásával nyithatjuk meg. Az ötletes képességek miatt azonban az is előfordulhat,

majd. Emiatt pedig újra visszatérhetnek azok az idők, amikor a Gears of War multiplayere inkább akrobatikus mozdulatokról és mármár közelharcról, mintsem szigorú fedezékhasználatról és csapatmunkáról szólt…

TÚL SOK MOTOROLAJ?

Az Epic az új epizóddal két legyet üthet egy csapásra. Még az újgenerációs konzolok érkezése előtt kipréselheti az utolsó centeket egy voltaképp lezárt szériából, sőt az eddig sosem látott játékmódokkal egy másik közönséget is megcélozhat. Túl sok veszteni-valójuk nincsen: a Marcus Fenix által fémjelzett trilógiába aligha piszkálnak bele, és az esetleges kudarcot (ami a fanatikus veteránok számára tényleg felérhet egy árulással) szegény Baird nyakába varrhatják. Ha pedig az új ötletek beválnak, azokat már magabiztosan felhasználhatják a következő, igazán nagy dobásuk során. Na és mi marad nekünk, PC-seknek? Gondoljunk csak bele! A sorozat talán legrendhagyóbb epizódja van készülőben, melyen nagyrészt a People Can Fly PC-s fejlesztésen edződött csapata dolgozik. Talán ez már több holmi reménynél.



OUZO, IRÁN, PUSKAPOR

ARMA III

[ÍRTA JOHNBART] Noha a szaksajtó jelenleg inkább a Bohemia Interactive (avagy BIS) Görögországban lakat alá került kollégáival, illetve a Carrier Command (CC) ízekre szedésével van elfoglalva, szép lassan a csapat húzócíme, az ArmA 3 is bevetésre kész állapotba kerül...

Látszólag gyengélkedik manapság a BIS, az Operation Arrowhead óta ugyanis a csapat képtelen bármi értékelhetőt harcba küldeni prágai főhadiszállásáról: fizetős DLC-i változó sikerrel húzták le az utolsó utáni bőrt az ArmA 2-ről, a Take on Helicopters (ToH) gyors földbefúródással fejezte be karrierjét, a brigád Carrier Command című csillagközi kalandja pedig jelenleg az alacsony vérnyomás kezelésének leghatékonyabb eszköze. A renomé tehát megkopott, a fényezés pedig az ArmA 3-nak lesz osztályrésze, elvárásaink így jelentősen nőttek – azért panaszkodniuk nem kell, hiszen a DayZ-ből csak úgy dől a pénz.

IRÁN(Y) AZ ÉGEI-TENGER!

Noha a BIS-játékok törzsközönsége már a Call of Duty merő felemlegetéséért haditörvényszék elé citálna, nem lehet nem észrevenni, hogy mind az árkád, mind az izzasztó digitális háborúzás nagyjából egyszerre intett istenhozzádot a kortárs hadviselésnek, és ruccan át a nem kevésbé puskaporos közeljövőbe. Jelentős lépcsőfok ez a hidegháborúban gyökeredző széria fejlődésében, mondjuk, aki olvasta a cirka egy éve lekörmölt ArmA 3-bemutatómat ezen bizonyára nem lepődik meg, változást pedig e téren nem hozott az idei esztendő, inkább csak a háttérvilágról tudunk meg többet.

Eszerint a nyugatot sújtó gazdasági válság és a globális olajéhség okán 2030-ra Irán jelentős gazdasági-katonai hatalommá válik keleten, az Oroszországgal is cimboráló birodalom így agresszív nyugati terjeszkedésbe kezd. A NATO-erők csak Kelet-Görögország magasságában tudják megállítani őket 2034-ben, az Égei-tenger így frontvonallá válik, nyugati habjain a NATO, török partjain Irán katonái várják a hadparancsot. Az pedig hamarost meg is érkezik, az iráni hódoltság alatt álló Lemnosz szigetén ugyanis állítólag aggasztó haditechnikai kutatásokat végez a keleti agresszor, a NATO így nem rest egy mélységi felderítőkkel kiegészített hadosztályt ráuszítani a szigetre. Mondanom sem kell, hogy az akció balul sül el, az irániak hamar tengerbe szorítják a látogatókat – a mészárlást csak a csapat töredéke éli túl, akik kénytelenek a helyi milíciára támaszkodva kihúzni az erősítés beérkezéséig hátralévő időt...

ADATOK

KIADÓ	**Bohemia Interactive**
FEJLESZTŐ	**Bohemia Interactive**
MŰFAJ	**FPS**
MEGJELENÉS	**2013**
KÉSZÜLTSÉGI SZINT	**72%**

STÍLUSMINTA

ArmA II
2009 (505 GAMES)

ArmA II: OA
2010 (BIS)

Füstbement vakáció

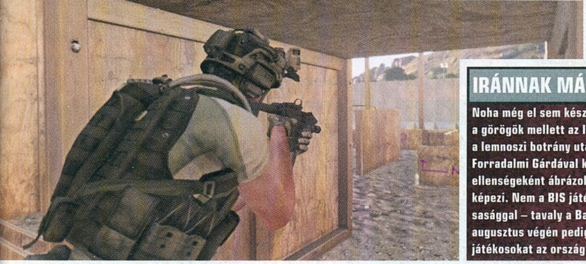
Bár az ArmA 3 önmagában is figyelemreméltó, igazán rivaldafénybe mégis csak Ivan Buchta és Martin Pezlar kálváriája után került: szeptember elején ugyanis a játék két fejlesztőjét kémkedés vádjával letartóztatták, mikor rajtakapták őket, hogy katonai bázisokat fotóztak Lemnosz szigetén. A BIS szerint csak félreértésről van szó, de a gyanúsítottak azóta is a hűvösön vannak.

FEGYVERTÁRSAK

Noha a sztori terén az ArmA 3 a jövőbe mutat, a tálalásra ez már nem áll, ott ugyanis paradox módon éppen múltidéző a játék, a fentebb vázolt kardcsörtetést ugyanis az Operation Flashpointhoz hasonlóan ezúttal is több karakter szemszögéből éljük át. A munka zömét az amerikai hadsereg gyalogságának kötelékében végezzük majd, a brit mélységi felderítők a lopakodós küldetéseket szállítják, a beérkező erősítéssel pedig a légierő forgó- és merevszárnyas gépparkját, illetve a harckocsizók lánctalpas játékait vehetjük kezelésbe (apró poén, hogy pilóta karakterünk a ToH főhősének csemetéje).

A változatos küldetések tehát garantáltak, felmerül persze a kérdés, hogy a szólóhadjárat ilyen felállás mellett mégis milyen formában lesz játszható. Ha emlékeztek rá, tavaly még a teljesen nyílt sandbox-akciózásról szólt a fáma, ennyi karakter mellett viszont ezt nem igazán tartom elképzelhetőnek,

A helikopteres BIS játékokban szerzett tapasztalatok kihatottak a játék fejlesztésére



IRÁNNAK MÁR MOST NEM TETSZIK

Noha még el sem készült, az ArmA 3 már most igazi botránymágnesnek számít, a BIS-nek ugyanis a görögök mellett az Iráni Iszlám Köztársaságot is sikerült magára haragítania. Cirka egy héttel a lemnoszi botrány után ugyanis a számítógépes játékok besorolását végző helyi alapítvány a Forradalmi Gárdával karöltve betiltotta a játékot arra hivatkozva, hogy mivel a program a NATO ellenségeként ábrázolja az országot, így az az Irán ellen vívott „információs lágy háború" részét képezi. Nem a BIS játéka egyébként az első program, amelynek meggyűlt a baja az Iszlám Köztársasággal – tavaly a Battlefield 3 jutott hasonló sorsra a Teherán ostromát ábrázoló pályák miatt, augusztus végén pedig a Blizzard kényszerült letiltani az iráni IP-címmel játszó WoW és Diablo 3 játékosokat az ország ellen irányuló, amerikai kereskedelmi embargó miatt.

főleg mivel az újabb beszámolók szerint két küldetés között bázisunkon készülhetünk fel a következő bevetésre. Lemnosz felszabadítását tehát valószínűleg ezúttal is egymás után láncolt, műveleti területekre korlátozódó bevetések formájában prezentálja majd a játék.

LAST MINUTE PROGRAMOK

Természetesen ez nem azt jelenti, hogy az új rész híján lenne jelentős újításoknak, egyszerűen arról van szó, hogy azok inkább csak bevetés közben szembetűnőek. Ott van először is a statikusnak már egyáltalán nem nevezhető felszerelés: karakterünkre számtalan göncöt (egyenruhát, mellényt, hátizsákot, sisakot) aggathatunk, melyekkel egyrészt több cuccot (pl. kötszert és tárat) vihetünk magunkkal, másrészt az átdolgozott sérüléskezelési rendszernek hála eltérő mértékben, de porhüvelyünket is védik – a felszerelésnek viszont súlya is van, tehát teljesen kiöltözve hamarabb kifáradunk, mint a hátizsákot nem cipelő kollégák. Beszivárgó akciók esetén lehetőségünk nyílik civil ruhába öltözni, ha pedig C4-gyel vagy víziaknákkal támadna kedvünk hajókat robbantgatni, búvárruhába is bújhatunk, hogy a habok alatt közelítsük meg a gyanútlan iráni tengerészeket.

Hasonló testreszabhatóság jellemzi a lőszerszámokat is, a jelenkor és a közeljövő flintáit végre számtalan kiegészítővel díszíthetjük: hangtompító, taktikai lámpa és egy rakás irányzék szerelhető fel rájuk, utóbbiak között még a hibrid (aimpointot és távcsövet is tartalmazó) HAMR is felbukkan, szóval a kínálat eme téren is bőséges lesz. A lőfegyverek mellett ugyanakkor (a miliőnek megfelelően) a különböző drónok is hangsúlyosabb szerephez jutnak, az előző részből ismerős robotrepülők mellett osztagszinten bevethető micro UAV-ket is ráereszthetünk a Forradalmi Gárdára, de akár a (szétszedhető és elszállítható) rögzített géppuskákat, aknavetőket és tüzérségi ütegeket is kezelhetjük majd távirányítással (itt a CC kép-a-képben megoldására tessék gondolni).

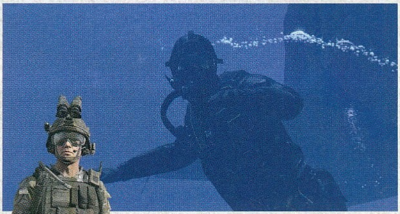
Gépparkunk hasonlóan változatosnak ígérkezik: a teher- és páncélautók, valamint harckocsik mellett megjelennek a quadok és önjáró lövegek, a levegőben többek közt a (valóságban hadrendbe sosem állított) RAH-66 Comanche-csal szórhatunk rakétákat, a tengeri élővilágot és a víz alatt settenkedő tengeralattjárókat pedig a periszkóppal szerelt Mk8 búvársegéddel fedezhetjük fel legegyszerűbben. Jelentős (és régóta várt) újítás továbbá, hogy a helikoptereket immár kötélhágcsón is elhagyhatjuk, illetve hogy az ígéretek szerint végre kilődözhetünk a mozgó járművek ablakain is.

Az ArmA III legnagyobb újítása az lenne, ha végre az irányítást is az alapjaitól írná újra. Reménykedjünk, hogy ez lesz!

GÖRÖG LÁTKÉP

Veterán ArmA-fogyasztóként engem mondjuk nem is a fentiek, sokkal inkább az érdekel, hogy a Real Virtuality motor legújabb iterációjában vajh' javításra kerültek-e az előző részek gyermekbetegségei.

Kriminális, hogy mennyire kevés akciójátékban szerepel vízalatti rész. Remélhetőleg itt jobban sül majd el, mint a Call of Dutyban...



Az ArmA III tovább öregbíti a sorozat hírnevét a látvány terén, remélhetőleg vállalható gépigénnyel

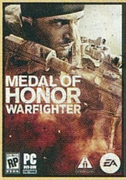
A nemrég bemutatott alpha szerint igen: a széria rákfenéjének számító darabos irányítás és mozgásanimációk elvileg fűbe haraptak (utóbbiak ráadásul ki is bővültek, szóval akár háton fekve is lövöldözhetünk, ha akarunk), a parancsosztó menü állítólag sokkal letisztultabb és egyszerűbb lesz, a 64 fősre tervezett multi pedig alapból stabil netkóddal fog érkezni. A BIS szabadkozásai szerint mind a közelharci, mind a járműves MI jelentősen okosabb lesz az elődben látottakhoz képest, a fizikai réteg pedig a PhysX-hajtotta ragdoll mellett a ToH repülési modelljével bővül. Szép szavak ezek, de a zömüket már tavaly is hallottuk, a CC után pedig őszintén szólva a fenti lista egyelőre nem több mint mese habbal – jelenleg talán csak az optimalizációs ígéretekre lehet adni, az alphát toló teszterek szerint ugyanis a jelenlegi build High részletességen már stabil 35 fps-sel fut egy combosabb i5 proci, egy közepes AMD VGA és 8 giga RAM mellett.

MÉLTÓ RÉGI NAGY HÍRÉHEZ?

Noha a fentebb listázott újdonságok zöme mostanra megerősítést nyert, azért a cikk elején emlegetett BIS-játékok tükrében engedtessék meg, hogy óvatos fenntartással kezeljük a játékkal kapcsolatos ígéreteket. Bár kétségünk sincs afelől, hogy az új rész több téren is ismét új szintre emeli majd a sorozatot, reálisabb képet csak a decemberben érkező Community Alpha segítségével kaphatunk arról, mit is kínál majd az ArmA 3 – reméljük, hogy elsősorban minél polírozottabb játékmenetet, mert lassan kezdjük unni, hogy annak minden BIS-játék híján van megjelenéskor...

PC GURU ELŐF

ÉVES ELŐFIZETÉS (12 lapszám) VÁLASZTHATÓ BÓNUSZ PC-S JÁTÉKKAL!



Medal of Honor: Warfighter
+ 12 PC Guru magazin

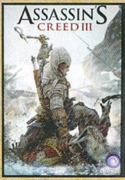
Új előfizetéssel: 20 990 Ft

Meglévő előfizetőknek: 19 990 Ft

FIFA 13
+ 12 PC Guru magazin

Új előfizetéssel: 20 990 Ft

Meglévő előfizetőknek: 19 990 Ft



Assassin's Creed III
+ 12 PC Guru magazin

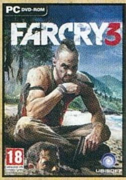
Új előfizetéssel: 20 990 Ft

Meglévő előfizetőknek: 19 990 Ft

Battlefield 3 Prémium előfizetés
+ 12 PC Guru magazin

Új előfizetéssel: 20 990 Ft

Meglévő előfizetőknek: 19 990 Ft



Far Cry 3
+ 12 PC Guru magazin

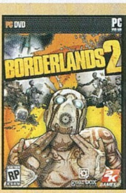
Új előfizetéssel: 20 990 Ft

Meglévő előfizetőknek: 19 990 Ft

Need for Speed: Most Wanted
+ 12 PC Guru magazin

Új előfizetéssel: 20 990 Ft

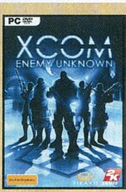
Meglévő előfizetőknek: 19 990 Ft



Borderlands 2
+ 12 PC Guru magazin

Új előfizetéssel: 21 990 Ft

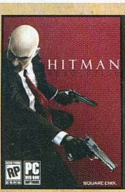
Meglévő előfizetőknek: 20 990 Ft



XCOM: Enemy Unknown
+ 12 PC Guru magazin

Új előfizetéssel: 21 990 Ft

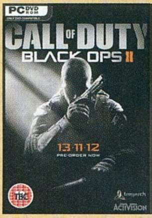
Meglévő előfizetőknek: 20 990 Ft



Hitman: Absolution
+ 12 PC Guru magazin

Új előfizetéssel: 21 990 Ft

Meglévő előfizetőknek: 20 990 Ft

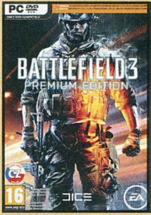


Call of Duty: Black Ops II
+ 12 PC Guru magazin

Új előfizetéssel: 23 990 Ft

Meglévő előfizetőknek: 22 990 Ft

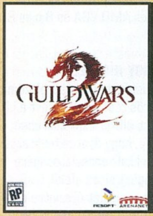
Battlefield 3 alapjáték + Premium előfizetés egyben



Battlefield 3: Premium Edition
+ 12 PC Guru magazin

Új előfizetéssel: 23 990 Ft

Meglévő előfizetőknek: 22 990 Ft

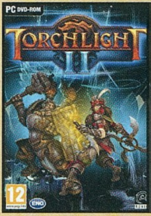


Guild Wars 2
+ 12 PC Guru magazin

Új előfizetéssel: 24 990 Ft

Meglévő előfizetőknek: 23 990 Ft

A legolcsóbb ajánlat ami PC-s játékot is tartalmaz!



Torchlight II:
+ 12 PC Guru magazin

Új előfizetéssel: 18 990 Ft

Meglévő előfizetőknek: 17 990 Ft

Ha szeretnél előfizetni, akkor irány a webshop! www.pcguru.hu/webshop

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.

2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.

3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.

4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.

IZETÉSI AKCIÓ

ÉVES ELŐFIZETÉS (12 PC Guru magazin) SSD MEGHAJTÓVAL!

Kingston SSDNow V+200 60 GB meghajtó

A Kingston SSD megnövelt életciklusa és sebessége maximális felhasználói élményt kínál. Az egység SATA 3.0 csatlakozón 535 MB/s olvasási sebességgel bír, és 460 MB/s-sel írható. A V+200 SSD-család a SandForce SF-2281 vezérlőjét tartalmazza, valamint támogatja a SATA Rev 3.0 (6Gb/mp) szabványnak megfelelő csatolókat, és visszafelé kompatibilis a korábbi SATA szabványokkal is.

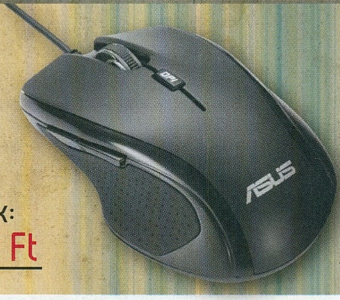
Új előfizetéssel: **27 990 Ft**

Meglévő előfizetőknek: **26 990 Ft**

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS (6 PC Guru magazin) GAMER EGÉRREL!

ASUS UX300 GAMER EGÉR

A nagyfelbontású, ergonomikus egér kifinomult érzékelési technológiája garantálja a kiemelkedő pontosságot és válaszkészséget. Ergonomikus alakja okán kényelmes hosszabb használat után is. Vezetékes kivitel, USB csatlakozó, és azonnali felbontásváltás 1000 és 1600 DPI között.



Új előfizetéssel: **10 990 Ft**

Meglévő előfizetőknek: **9 990 Ft**

HAGYOMÁNYOS ÉVES ÉS FÉLÉVES ELŐFIZETÉSEK

Éves előfizetés (12 lapszám)

Új előfizetéssel: **16 990 Ft**

Meglévő előfizetőknek: **15 990 Ft**

Féléves előfizetés (6 lapszám)

Új előfizetéssel: **9 570 Ft**

Meglévő előfizetőknek: **9 070 Ft**

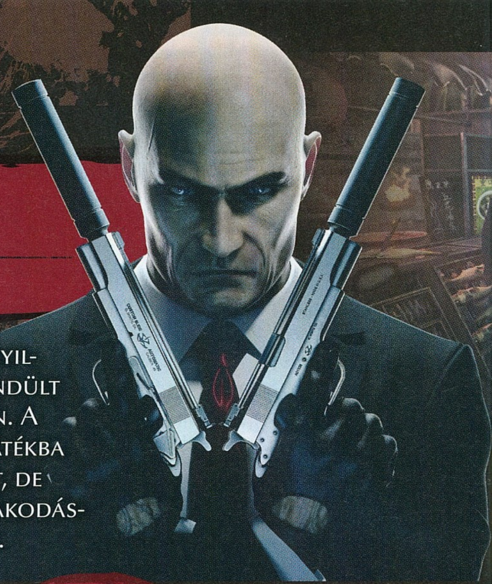
Meglévő előfizetőink kedvezménnyel hosszabíthatják meg előfizetésüket!

5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.

6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu email címen vagy a 06-20/599-4697-es telefonszámon.

HALÁLOSABB, MINT VALAHA

HITMAN™ ABSOLUTION



Hat éve már, hogy mindenki kedvenc bérgyilkosa, a 47-es ügynök utoljára akcióba lendült a Blood Money című legutóbbi epizódban. A fejlesztő IO Interactive azóta két másik játékba (Kane & Lynch, Mini Ninjas) is életet lehelt, de most bizonyítják, hogy még mindig a lopakodásban és a csendes pusztításban a legjobbak.

[ÍRTA BATE]

Habár mind a mai napig vérzik a szívünk a hihetetlenül jó koncepcióval rendelkező, de a játékmenet terén rengeteg hiányossággal küszködő Kane & Lynch játékok miatt, azért egy szempontból mindenképpen jó, hogy ezek a programok megbuktak: a fejlesztő IO Interactive-nak ismét össze kellett kapni magát, hogy bebizonyítsák, nem véletlenül istenítette őket mindenki az ezredfordulót követően. A visszatéréshez szerencsére azt a Hitman-sorozatot választották, amivel korábban sem tudtak hibázni, ráadásul a kiadójuk a Square Enix lett, akik már a Sleeping Dogs kapcsán is tanúsították, hogy minden támogatást megadnak a szárnyaik alá vett fejlesztőcsapatoknak. A Blood Money megjelenése óta eltelt hat év alatt a (játék)világ ugyan sokat változott, azonban a visszatéréstől a kőkemény Hitman fanatikusoknak sem kell félnie, ugyanis az Absolution megtartotta a korábbi részek esszenciáját. A lényeg még mindig a jól megtervezett, okos játék, lopakodással és feltűnés nélküli likvidálással, kiegészítve jó néhány újdonsággal, 2012-es színvonalon tálalva.

HŰEN A GYÖKEREKHEZ

Az Absolution nem lacafacázik, egyből a dolgok közepébe csap: a 47-es ügynök első feladata, hogy likvidálja az ICA (Internation Contract Agency) egykori összekötőjét, Diana Burnwoodot, azt a nőt, aki korábban nemcsak instrukciókkal látta el hősünket, de meg is mentette a kopasz bérgyilkos életét. Hiába a már-már baráti kapcsolat, a 47-es faarccal veszi tudomásul a megbízását, majd elindul az első (gyakorló) küldetés, amiben szépen visszarázódhatunk a Hitman világába, illetve lehetőségünk adódik megismerkedni a vadonatúj, illetve továbbfejlesztett játékelemekkel.

A meglehetősen akciódús előzeteseket látva rengetegen felhördültek, hogy a fejlesztők Rambóvá változtatták a csendes gyilkost, azonban érdemes tudni, hogy a marketing által sugallt kép nem mindig egyezik meg a végtermék kínálta lehetőségekkel. Így van ez most is, méghozzá a legpozitívabb értelemben, hiszen az Absolution lényege továbbra is az, hogy lehetőség szerint észrevétlenül teljesítsük a ránk bízott feladatokat, amelyeknél minden esetben egy a cél: a kiválasztott személy(ek) likvidálása. A megbízások során persze ezúttal is elképesztő arzenál áll a rendelkezésünkre a gyilkoláshoz, és bárkit eltehetünk láb alól, de ez egyáltalán nem jelenti azt, hogy muszáj is élnünk ezekkel a lehetőségekkel. Nehézségtől függően – a Hitman játékok lényegét félreértve – akár egy szimpla TPS mintájára is keresztüllőhetjük magunkat a pályákon, de az Absolution csak akkor mutatja meg a rejtett kincseit, ha szem előtt tartjuk minden bérgyilkos legfőbb mantráját: „kerüld a feltűnést, a célszemélyre koncentrálj".

SEMMI CICÓ

Az oktatópálya Diana likvidálását is jelenti, és a nagyjából 20-30 perces küldetésben megismerkedünk mindennel, amit a hátralévő órákban használni fogunk. Hősünk a tereptárgyak takarásában láthatatlan, egyetlen gombnyomással hozzájuk tud simulni, vagy át tud vetődni rajtuk, továbbá képes észrevétlenül váltani az egymáshoz közeli fedezékek között. A pályákon elszórva rengeteg szekrénnyel, kukával és egyéb tárolóval találkozhatunk, és ezekben az egységekben nemcsak a már likvidált karaktereket lehet elrejteni (egyszerre maximum kettőt), de mi magunk is megbújhatunk bennük, sőt, még arra is van lehetőség, hogy észrevétlenül kikukucskálva felmérjük a terepet.

Contracts

A program Contracts módjában a játékosok a történet pályáit szerkeszthetik át, megváltoztatva az egyes paramétereket: a célpontot, a fegyvereket, sőt, megadható időlimit és stílus is. Az elkészített művek ezt követően feltölthetőek egy központi adatbázisba, ahol aztán bárki kipróbálhatja a kész műveket. A játék során szerzett fejlesztéseink egy részét szintén ebben a módban lehet kamatoztatni.

AZ IO VÉGRE MEGINT AHHOZ NYÚLT, AMIHEZ A LEGJOBBAN ÉRTENEK. AZ EREDMÉNY MAGÁÉRT BESZÉL.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
IO Interactive

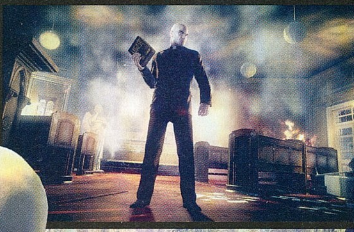
MŰFAJ
lopakodós akciójáték

MULTI
nincs

INFO

A Hitman: Absolution 2012. november 20-án jelenik meg PC-re, X360 és PS3-ra. A PC-s verzió ára a hazai forgalomban 9 990 Ft, a Steamen pedig 50 euróért lehet majd letölteni a játékot.

Habár mindig nagy a csábítás, hogy pár pisztolygolyóval végezzünk az áldozatokkal, sokkal nagyobb a sikerélmény, ha rájövünk, hogy mit lehet kezdeni egy diszkógömbbel vagy egy sütővel...



MIT KÍNÁL AZ ABSOLUTION?

Az IO Interactive nem lustálkodott az elmúlt években, hiszen a Hitman: Absolution nem csak a sorozat legtartalmasabb darabja, de a fejlesztőcsapat eddigi legösszetettebb játéka is egyben. Lássuk a legérdekesebb számadatokat!

20 FEJEZET **54** SZAKASZRA BONTVA

19 EGYEDI FEGYVER, TÖBB, MINT **100** KÜLÖNFÉLE VARIÁCIÓBAN

TÖBB, MINT **80** FEGYVERKÉNT HASZNÁLHATÓ TÁRGY

TÖBB, MINT **250** FELOLDHATÓ KIHÍVÁS

30 MEGNYITHATÓ BÉRGYILKOS-TECHNIKA

TÖBB, MINT **50** EGYEDI, BALESETNEK ÁLCÁZHATÓ LIKVIDÁLÁSI LEHETŐSÉG

54 EGYEDI ÁLRUHA, **150** KÜLÖNBÖZŐ VARIÁCIÓBAN

TÖBB, MINT **8** ÓRÁNYI EGYEDI HANGANYAG

TÖBB, MINT **2000** OLDALNYI PÁRBESZÉD AZ NPC-K SZÁJÁBÓL

A lopakodás persze nem mindig zavartalan, az NPC-k mozognak a pályán, sokszor épp ott, amerre mi szeretnénk haladni. Szerencsére a ránk váró területeken rengeteg olyan tárgy található, ami csak arra vár, hogy mi felvegyük őket: könyv, borosüveg, bögre, injekciós tű, szobadísz, csupasz tégla, kés, vagy akár tűzoltóbalta. Bármily hihetetlen, a 47-es ügynök ezek mindegyikét képes halálos fegyverként használni, ám néha az is elég, ha felkapunk egy poharat és elhajítjuk, ezzel terelve el az útban lévő figurák figyelmét. Ha sikerrel járunk, akkor sunnyoghatunk tovább, vagy vérmérséklettől függően a mit sem sejtő áldozat mögé lopózva gondoskodhatunk arról, hogy soha többé ne kerüljön az utunkba. A drasztikusabb megoldás kivitelezhető a mindig nálunk lévő zongorahúrral, egy hangtompítós fegyverrel, vagy a kezünk ügyébe kerülő tárgyak bármelyikével – mindegy mit használunk, a lényeg az, hogy mindig takarítsunk el magunk után.

A 47-es ügynök – jó szokásához híven – akár át is öltözhet, ezzel cselezve ki a mit sem sejtő karaktereket, és nemcsak a jobb létre szenderített figurák göncei ölthetőek fel, de a pályákon találhatunk ügyesen elhelyezett ruhacsomagokat is, csak keresni kell őket.

BÉRGYILKOS ÖSZTÖN

Az Absolution legvitatottabb játékeleme az ösztön névre (instinct) hallgató funkció, ami részben megkönnyíti a küldetések megoldását. Az új extra a képernyő jobb alsó sarkában, egy sárga csíkként jelentkezik, és gombnyomással aktiválható. Használata lényegében kiváltja a régi minitérképet, hiszen az ösztön segítségével ideiglenesen „átlátunk" a falakon, illetve egy lángoló vonal azt is megmutatja, hogy a közelünkben mozgó karakterek milyen irányba haladnak. Az instinct használata ráadásul kiemeli a látóterünkbe eső tárgyakat, illetve felhívja a figyelmünket azokra a pályaelemekre, amelyek közvetve vagy közvetlenül a segítségünkre lehetnek a célpont kiiktatásában.

Az utóbbiak igazából alapfunkciók, melyek az eligazodást segítik, ám az ösztön a meglehetősen meleg helyzetek orvoslására is jól használható. Ha felfedeznek, és egyszerre több figurát kell elintéznünk, akkor a speckó funkció aktiválásával kiválaszthatjuk a Point Shooting opciót, ami ideiglenes időlassulást eredményez, nekünk pedig lehetőségünk adódik villámgyorsan több áldozatot is kijelölni, akiket a bullet time feloldása után a 47-es ügynök szép precízen kivégez. Ám az ösztön nemcsak az agresszióra, de az álcánk fenntartására is alkalmas. Ha álruhában vagyunk, és valakinek így is felkeltjük a figyelmét (amit egy külön ikon jelez a képernyő közepén), akkor az instinct használatával elkerülhetjük, hogy lelepleződjünk – főhősünk ilyenkor ügyesen eltakarja az arcát, vagy megigazgatja a kalapját, ezzel kerülve el, hogy végleg kiszúrják.

KEZDŐTŐL A HALADÓIG: NEHÉZSÉGI FOKOZATOK

A fejlesztők a játék készítése során egyaránt gondoltak a nyeretlen kezdőkre és a profikra, a választható nehézségi fokozatoknak köszönhetően mindenki azonnal belőheti a saját szintjére a játékot. Mi kezdésnek a Normalt ajánljuk, aztán az újrajátszásnál jöhet a Hard és az Expert.

EASY
- A játékos aktiválhat mentési pontokat
- Az Instinct képesség regenerálódik
- Az Instinct képesség ellát hasznos tippekkel
- Az ellenfelek a normálisnál lassabban reagálnak

NORMAL
- A játékos aktiválhat mentési pontokat
- Az Instinct képesség nem regenerálódik
- Az Instinct képesség ellát hasznos tippekkel
- Az ellenfelek normál sebességgel reagálnak

HARD
- A játékos aktiválhat mentési pontokat
- Az Instinct képesség minden aktiváláskor csökken és nem regenerálódik magától
- Az Instinct képesség nem ad tippeket
- Az ellenfelek normál sebességnél gyorsabban reagálnak

EXPERT
- A játékos nem aktiválhat mentési pontokat
- Az Instinct képesség minden aktiváláskor csökken és nem regenerálódik magától
- Az Instinct képesség nem ad tippeket
- Az átlagosnál több ellenfél a lehető leggyorsabb reakcióidővel

A LEGDURVÁBB FOKOZAT: PURIST
- Ez a nehézségi szint a legnagyobb kihívást kereső játékosoknak szól. A mesterséges intelligencia és a nehézség megegyezik az Expertnél felsoroltakkal, de emellé nincs semmilyen segítség, nincs semmiféle iránymutatás, a képernyőn pedig nem látszódik semmi (se az életerő, se az instinct mutató), csakis te vagy meg a szálkereszt. Mazochisták és Vérprofik előnyben!

A fentiek alapján úgy tűnhet, hogy az ösztön egy minden problémát megoldó szuperfegyver, ám a fejlesztők gondosan ügyeltek rá, hogy a játék ne legyen sokkal könnyebb általa. A Point Shooting és az álruhás akció felemésztik a képernyő jobb oldalán lévő csíkot, ami csakis easy fokozaton regenerálódik, normálon és afelett már csak úgy tudjuk visszatölteni, ha különleges manővereket hajtunk végre: egy fejlövés, egy csendes kiiktatás (silent takedown), vagy a hullák elrejtése után ismét lesz miből gazdálkodnunk. Akinek pedig ez az új funkció túlságosan „sok", és úgy érzi, hogy bőven megvan nélküle, az ignorálhatja az egészet, vagy felválthat a keményebb fokozatokra (lásd külön a keretes anyagban), ahol az ösztön használata eleve korlátozottabb.

LÉGY KREATÍV!

Megmaradt a játék lényege, akad pár új és érdekes funkció, ám mindez még nem teszi igazán emlékezetessé az új Hitmant, sőt, lényegében csak arra elég, hogy egy szimpla folytatás legyen. Adott tehát a kérdés, hogy az IO Interactive mégis mivel tette különlegessé az Absolutiont? Aki játszott az előrendelőknek készített Sniper Challenge-dzsel, az már tudhatja, hogy mitől válik elképesztően addiktívvá és az átlagosnál jóval több időt felemésztő játékká az ötödik Hitman.

Az Absolutionben már „nem elég", hogy elvégzed a feladatot, itt rengeteget számít, hogy miképp viszed véghez az egészet, és itt most nemcsak arról van szó, hogy ne őrült mészáros módjára szaladj végig a küldetéseken. Ebben a játékban szinte minden egyes pálya a lehetőségek tárháza, ahol nemcsak egy megoldás létezik, hanem rögtön egy tucat, és itt most nem arra kell gondolni, hogy a kakaós bögre helyett a Lenin szoborral vágod fejbe a célpontot. A likvidálandó személyt meg lehet ölni egyetlen közeli pisztolylövéssel is, de mennyivel stílusosabb, ha megmérgezed, ha felrobbantod, ha a mélybe lököd, vagy ha a fejére pottyantasz valami igazán nagyot. Jópofa dolog a mesterlövész puska is, viszont azt nem cipeled mindenhová magaddal, így előbb találnod kell egyet, majd meg kell keresned azt a pontot, ahonnan kényelmesen bemérheted a célpontot. De maradhatsz a mindig hatásos zongorahúr mellett is, ám az a legnagyobb tömegben nem alkalmazható, így rá kell jönnöd, hogy miképp csalhatnád egy elhagyatott helyre az áldozatodat. Minél nagyobb az adott pálya és minél több a likvidálandó személy, annál több lehetőség vár rád – neked csak fel kell kutatnod őket, és rá kell jönnöd, hogy miként fordíthatnád azokat az áldozataid ellen.

A robbantásokkal azért érdemes vigyázni, mert ami nagyot pukkan, az bizony sok áldozatot követelhet

A PÁLYÁK ÚJRAJÁTSZÁSÁRA TALÁN MÉG SOHA NEM VOLT AKKORA A CSÁBÍTÁS, MINT AZ ABSOLUTIONBEN

Az Absolution szépségét pont az adja, hogy kreativitást vár el a játékostól, és a különböző lehetőségek felfedezése ténylegigazi sikerélményt okoz, ráadásul nem is egyszer, ugyanis a már teljesített pályák bármikor újrajátszhatóak. És újra fogjátok játszani őket, mert az egyes szakaszok végén mindig kaptok egy részletes statisztikát, ami összegzi a teljesítményeteket. A lista magában foglalja a megszerezhető álruhákat, a megtalálható fegyvereket és tárgyakat, továbbá az alternatív likvidálási módokat és az egyéb speciális feladatokat (használj különféle álcákat, ne öltözz át, stb.), így pontosan láthatjátok, hogy mit sikerült már végrehajtanotok és mit nem. Ha pedig maradt feloldatlan kihívás, be nem gyűjtött

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

NE KAPKODJ!

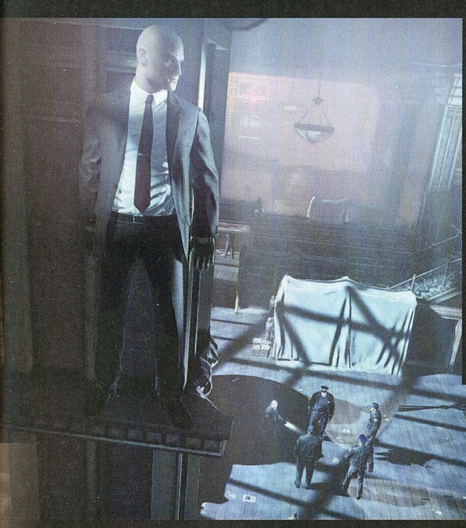
Ne feledd, nem hajt a tatár, és aki lassan jár az tovább él. Ha megérkezel egy helyszínre, akkor előbb mindig jól mérd fel a terepet. Egy épületbe többféleképpen is be lehet jutni, és nagyon fontos, hogy a célpontot is számos módon kiiktathatod. Figyeld ki az őröket, lesd el a rutinjukat, és elsősorban ne a fegyveredben gondolkodj, hanem mindenhol keresd a speciális megoldási lehetőségeket.

NE LÉGY FINNYÁS!

Minden pálya tele van szemetesekkel, szekrényekkel és egyéb, elbújásra alkalmas tárolókkal. Ne légy finnyás, bújj be nyugodtan akár egy korábban elrejtett hulla mellé is, a saját dolgodat könnyíted meg vele. Jó, ha tudod, hogy az ellenfelek csak akkor néznek be a szekrénybe, ha látják, hogy te bemásztál. Minden más esetben eszükbe sem jutna ott keresni téged...

EGY KIS FRISS LEVEGŐ

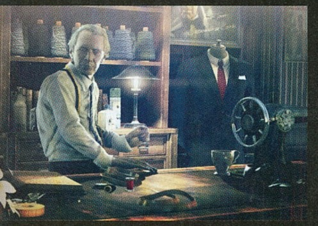
Nézz szét jól a pályákon, ugyanis az egyes épületekben bőven találhatsz szellőző nyílásokat, amelyekben nemcsak elbújni lehet, de a segítségükkel az őröket is kikerülheted, sőt, még olyan helyekre is eljuthatsz, ahová másképp nem biztos, hogy lenne lehetőséged. A kikukucskálás ebben az esetben erősen korlátozott, de az ösztön képesség segítségével azért így is előre felmérheted a terepet.



Néha a legnagyobb vadászból is űzött vad lesz. Ez alól nem kivétel a 47-es ügynök sem, akinek a játék során alkalmanként úgy kell megpattannia egy helyszínről, hogy közben egy sereg kopó liheg a nyomában

fegyver és tárgy, akkor szinte biztos, hogy hozzánk hasonlóan addig nem nyugszotok, amíg rá nem jöttök, hogy miképp lehet őket megoldani vagy megszerezni. A programban speciális feladatból (Challenges) összesen 250 van, szóval a legnagyobb maximalisták biztos, hogy jó ideig ellesznek ezzel a játékkal.

Ráadásul a teljesítményünk után pontokat oszt és von le a rendszer, a begyűjtött pontok pedig idővel szintlépést, új bérgyilkos képességeket és különböző fejlesztéseket eredményeznek. Ha szeretnétek fejlődni, akkor érdemes lesz odafigyelni az akciókra, ugyanis minden egyes felesleges áldozat, minden egyes felfedezett holttest, minden egyes lebukás súlyos mínuszokat eredményez, szó szerint, ugyanis a számláló simán becsúszhat a nulla alá is. Ha viszont fifikásak vagytok, ha megoldjátok a pályán kitűzött kihívásokat, ha nem vesznek észre, ha időben elrejtitek a holtesteket, akkor dőlnek majd a pontok, azok után pedig az olyan hasznos fejlesztések, mint a gyorsabb újratöltés, a gyorsabb gyógyulás, a nagyobb sebzés, a gyorsabb reakcióidő és még sorolhatnánk.



FÉNYESRE POLÍROZVA

A Hitman: Absolution tehát bőséges tartalommal és elképesztően magas újrajátszási faktorral várja a játékosokat. Viszont nemcsak a játékmenet van nagyon rendben, de a csomagolás is, amiben mindezt az IO Interactive átnyújtja nekünk. Diana likvidálását követően a 47-es ügynök egy Veronica nevű kislányt vesz a pártfogásába, és a ránk váró húsz küldetés során azt kell kiderítenünk, hogy az egykori kontaktunk miért fordult szembe az egész ügynökséggel Veronica miatt. Hősünk kénytelen szembeszállni a saját szervezetével, és idővel nemcsak a rendőrséggel gyűlik meg a baja, de még a maffia is belekeveredik a történetbe, így jó néhány célponton keresztül jutunk el a végső igazsághoz. A sztori bőven tartogat fordulatokat, és a hangulatot nagyban növeli, hogy a Square Enixnél most sem spóroltak a körítést illetően. A fontosabb karakterek hangjait és mozdulatait híres színészek adják, és a történetbe ültetett meglehetősen egyedi, sok esetben teljesen infantilis és őrült karakterek tökéletesen ellensúlyozzák a mindig mogorva, ritkán kommunikáló 47-es ügynököt.

ÉRTÉKELÉS

BATE

GÉPIGÉNY

2.4 GHz Dual Core Intel vagy AMD CPU, 1 GB RAM, 512 MB RAM-os Nvidia 8 sorozatú vagy AMD Radeon 3000 sorozatú VGA, 10 GB HDD

A 47-es ügynök visszatért, és jobb formában van, mint valaha. Nemcsak a sorozat legjobb játéka, de a 2012-es mezőnyből is kiemelkedik.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **92%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

A sztori, a látvány, a játékmenet, a kihívás, az újrajátszhatóság – minden rendben van.

KONTRA

Itt-ott egy két animáció fura, és néha az AI is művel érdekes dolgokat.

90%

Az átvezető jelenetek stílusosak, a szinkron tökéletes, a figuráknak köszönhetően a játék élettel telik meg, így nemcsak vándorolunk egyik feladatról a másikra, hanem egy kicsit át is éljük a sztorit. A beleélést pedig nagyban segítik a ránk váró pályák, amelyek a legtöbb esetben több szakaszból épülnek fel, ráadásul a küldetések is változatosak. Legtöbbször ugyan el kell intézni valakit, de akad, hogy menekülni kell, van, hogy információt kell gyűjteni, sőt, az egyik legfrappánsabb misszióban a saját felszerelésünket kell visszaszereznünk. A helyszínek mesteri módon ki vannak dolgozva, minden pálya él, köszönhetően a remek dizájnnak és az egyedi NPC-knek, amik sok esetben érdekes történetekkel, vicces momentumokkal ajándékozzák meg a játékost. A fejlesztők tényleg odafigyeltek az atmoszférára, ráadásul rengeteg geget és kikacsintást ültettek a játékba, többek között olyan ikonikus figurákat, mint Kane és Lynch, vagy a Loch Ness-i szörny...

A Hitman: Absolution vitán felül az idei év egyik legjobb játéka, egy remek sorozat újabb kiváló része, minden szempontból lenyűgöző tartalommal, legyen szó akár a történetről, akár a hangokról vagy a grafikáról, a több hétnyi elfoglaltságot nyújtó, újrajátszásbarát játékmenetről nem is beszélve. Ha szeretted a korábbi részeket, akkor muszáj beszerezned, de ha eddig nem játszottál Hitman játékkal, és kedveled a lopakodós stílust, akkor is felejthetetlen élményben lesz részed.

VÁLTS GÚNYÁT!

Egy Hitman játék esetében nem lehet elégszer hangsúlyozni, hogy ha teheted, akkor cseréld le az öltönyöd. Ha szerzel egy új cuccot, akkor kevésbé leszel gyanús, és olyan helyekre is bejuthatsz, ahová a sima zakóban nem. Figyelem, az olyan karakterek, akik hozzád hasonló gúnyát viselnek, könnyen felfedezhetik, hogy rosszban sántikálsz. Mások viszont fittyet sem hánynak majd rád.

AZ ÉLET TÖRVÉNYEI

A Hitman: Absolutionben szinte minden úgy működik, mint a valóságban. Egy kupac bomba nagyobbat robban, mint egy darab, a kávéba tett altató egy idő után hatni kezd, ha pedig belelősz a kifröcskölt benzinbe, az bizony robbanni fog. Ráadásul, ha egy kocsi égni kezd, akkor tuti, hogy a mellette állóra is átterjed a tűz, meg a mellette állóra és az amellett állóra, és így tovább...

OKOSAN MENTS!

Az Absolution azoknak készült, akik szeretik az egészséges kihívásokat, így nem lehet minden sarkon menteni. A pályákon alig pár mentési pont található, és azokat is csak egyszer lehet használni, így jól meg kell fontolnod, hogy mikor aktiválod őket. Akkor érdemes, ha átjutottál egy nehezebb szakaszon, vagy ha sikeresen elintéztél valakit. Ha épp riadókészültség van, akkor nagy butaság lenne.

GYŰJTÖGESS KEDVEDRE!

A játék minden pálya végén statisztikát készít a teljesítményedről, és ebbe beleszámít az is, hogy megtaláltad-e a speciális tárgyakat a pályán. Az Absolution a lehető leghaszontalanabb felvehető eszközöket (könyv, bögre, piszkavas stb.) is figyeli, így pár másodpercre akkor is érdemes berakni őket a készletedbe, ha egyébként nem akarod használni őket. Az értékeléskor ez is számítani fog.

MIÉNK A PÁLYA, AZ AUTÓPÁLYA

EURO TRUCK SIMULATOR 2

[ÍRTA JOHNBART] **A német Autobahn, pár ásítást kiváltó álextrém útvonal, egy rakás ügyességi pálya és egy Scaniákkal teli város után végre ismét Európát átszelve csapatjuk az alattunk dübörgő masszív lóerőket – befutott a Euro Truck Simulator 2!**

Nem javallott kamionos játékot fejlesztenie annak, aki könnyű pénzre vágyik, elvégre ritkán lesz bestseller egy olyan rétegműfaj játékából, amely az adrenalint hírből sem ismeri, és híján van a kidolgozott, kihívásokkal teli vezetési modellnek is. Épp ezért volt meglepő 2008 nyarán a Euro Truck Simulator kellemes anyagi sikere: a játékot Németországban és Nagy-Britanniában vitték mint az olcsó gázolajat, így adta magát, hogy a játékot elkövető SCS Software (a csillagsávos 18 Wheels of Steel epizódok mellett) komolyabban ráfekszik az europeer logisztikai vonalra is. Ez két országspecifikus és két ügyességi-kamionos vadhajtás formájában meg is történt, az igazi folytatásra így jó négy évet kellett várni, a hosszú pihenő azonban csak jót tett a programnak, az ETS2 ugyanis talán a legjobb jelenleg kapható kamionos játék…

EUROTÚRA

Ennek oka pedig egyszerűen az, hogy a játék minden téren továbbfejlődött: a bejárható terület gigászi, a játékmenet tartalmas, a grafikus motor és a fizika pedig még a nyáron vizsgáztatott Scaniás etaphoz képest is javult. Ne szaladjunk azonban ennyire előre, inkább akkurátus sofőrként vizsgáljuk meg, mi is rejlik pontosan ezek mögött…

Aki olvasta a márciusi bemutatómat, emlékezhet rá, hogy az ETS2 terepe a német és brit piacra szánt GTS és UKTS méretarányát vette alapul, így nem meglepő, hogy az új pálya is eme két országra koncentrál: voltaképp annyi történt, hogy Németohont és a ködös Albiont majd' egy az egyben átemelték a két játékból, majd köréjük aszfaltoztak egy kb. ugyanakkora, vadiúj úthálózatot. Ennek eredménye egy, az ETS1-hez képest cirka négyszer nagyobb, 69 várost tartalmazó terep lett – méreteiről mindent elmond, hogy a két legtávolabbi pontja valós időben két és fél órára esik egymástól, míg a teljes úthálózat bejárása kb. 40 órát igényel. Különösen elismerésre méltó ennek tükrében, hogy az SCS Európája a szemnek is igen kellemes látvány: változatos tájak, kisvárosok, fizetős útszakaszok, vasúti átkelők, kompkikötők és valós épületek tarkítják, talán csak a német részek sikerültek kissé monotonra, ott kevésbé változatos a táj, és zavaróan sokszor használja a játék ugyanazon tereptárgyakat és lehajtókat.

No, persze a helyzet így sem tökéletes, egyrészt mivel a városok továbbra is 4-5

ADATOK

KIADÓ
SCS Software
FEJLESZTŐ
SCS Software
MŰFAJ
szimulátor
MULTI
nincs

INFO

Bár egy kétéves fejlesztési ciklus teljesen normálisnak számít a játékvilágban, az SCS Software számára mégis jelentős kockázatot jelentett, mert a 2010 ősze óta készülő ETS2-be ugyanis szó szerint minden tőkéjét belefogatta a csapat…

Ejnye JohnBart, miért nem az előtted lévő utat figyeled? Milyen példát mutatsz az olvasóknak?

utcából állnak (ráadásul zömük ugyanazon pár tucatnyi épületből készült), másrészt pedig mert a nagyobb méretarány miatt a terep ezúttal sem fedi le egész Európát. A kínálat a korábbról ismert országok mellett a Németohon körüli területeket foglalja magába, szóval még a franciák, olaszok és lengyelek is csak 3-4 várost kaptak – ezek után gondolom nem meglepő, hogy kishazánkban ezúttal sem fogunk trafikat döntögetni, bár a hegyeshalmi M1-csomópont bekerült a játékba (noha Ján Slota örömére a Kisalföldet szlovák terepnek veszi a játék).

START-UP LOGISZTIKA

A kidolgozott táj önmagában persze mit sem ér, ha nem raknak alá olyan játékmenetet, ami a kormány elé szegezi a lelkes virtuálfuvarozókat – ezzel pedig szintén nincs gond. Árufuvarozói karrierünket egy szerény garázzsal, ámde kamion nélkül kezdjük, a játék elején így nagyobb cégeknél kell melóért kilincselni. Ekkor az elvállalt fuvar erejéig a vontatót a vállalat biztosítja, amint viszont összeszedjük a lét saját járgányunkra, szabadúszóként ráncigálhatjuk a pótkocsikat

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

SZAKOSODJ, SOKASODJ!

Miután a játék elején az alacsonyabb XP-határok miatt még viszonylag gyorsan lépünk szintet, a képességpontok is sűrűbben érkeznek: használjuk ezt ki, és rakjunk minden megszerzett pontot ugyanazon fuvartípusra (például a törékeny rakományokra), így már a játék elején jelentős XP- és fuvardíjbónuszt vághatunk zsebre a kategóriába eső pótkocsik után.

AJÁNLATOK TENGERÉBEN

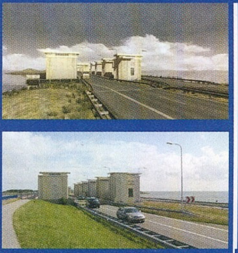
A rendelkezésre álló fuvarok száma néha zavaróan nagy lehet, a legmegfelelőbb kiválasztása azonban egyszerűbb, mint gondolnánk. Először is rendezzük az ajánlatokat távolságra vetített ár szerint, majd válasszuk ki azt a fuvart, amely után a legtöbb bónuszt kapnánk. Így pl. ha törékeny rakományokra specializálódunk, válasszuk az egy kilométerre a legtöbb eurót fizető törékeny árut.

UZSORAKAMAT

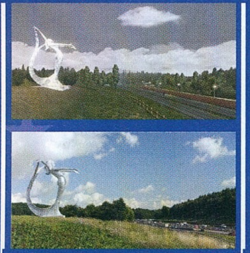
Miután önerőből cirka négy-öt óra játékkal lehet megkeresni a pénzt az első saját kamionra, csábítónak tűnhet a játék elején felkínált kölcsön. Amennyiben hitelt veszünk fel, mindenképp figyeljünk az egyenlegünkre, a bank ugyanis már pár nap múlva viszi a garázst/kamiont, ha elmaradozunk a 3-6 ezer euró között mozgó napi törlesztőrészletekkel.

AZ ÉLET RAJZOLTA: VALÓS HELYSZÍNEK AZ ETS2-BEN

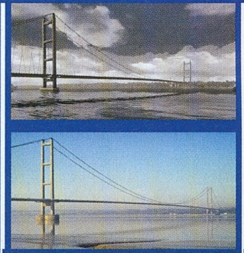
Mint a cikkben is írtam, az Euro Truck Simulator 2 világát számtalan valós építmény díszíti – összeállításunkban a négy legszembetűnőbb darabot mutatjuk be, ingame és valós képekkel. Nos, szerintetek hasonlítanak egymásra?



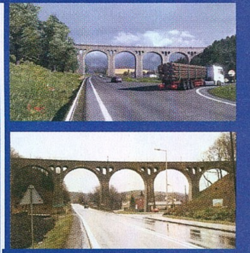
AFSLUITDIJK:
1927 és 1933 között épült holland záró-gát. Ma a gát 32 kilométerén kétsávos autópálya, északi oldalán pedig bicikliút vezet végig.



ARRIA:
A Cumbernauld városánál fekvő 10 méter magas szobor a belsejében lévő világításnak köszönhetően éjszaka is látható - 48 percenként változtatja színét.



HUMBER HÍD:
A világ legnagyobb egynyílású hídja. Tartókábelei 70.000 km-nyi acélhuzalból készültek, ez a mennyiség másfélszer körbeérné a Földet.



LEWIN KLODZKI VASÚTI VIADUKT:
Az ókori római vízvezetékekre emlékeztető vasúti híd 1905-ben épült, a minőségi tervezésről pedig mindent elárul, hogy még napjainkban is használják.

a sztrádán – noha ekkor minden járulékos költséget (benzin, útdíj, javítások) nekünk kell fizetni, cserébe magasabb fuvardíj is jár. Az alkalmazotti és evás vonulat között egyébként bármikor szabadon válthatunk, szóval, akinek nincs ingerenciája a cégvezetéshez, teljesen ignorálhatja azt.

A teljesített fuvarok után munkabér és XP jár, utóbbi pedig a GTS-sel szemben végre valóban értelmes funkciót kapott, mivel a játék némi RPG-s beütéssel is büszkélkedhet, a hosszabb fuvarok és a különböző rakományok (veszélyes anyagok, törékeny termékek, sürgős fuvarok stb.) ugyanis immár a szintlépések után járó pontokkal oldhatók ki. Az egyes fuvartípusok hat szinten fejleszthetők tovább: minél több pontot rakunk rájuk, annál többet tejelnek a rakodóállásba beállás után, érdemes hát kezdetben egyre specializálnunk magunkat, ha akut pénzéhségben szenvedünk.

Apropó pénzéhség: a megszerzett javakat ezúttal is cégünkre és kamionunkra költhetjük – az előbbi nem változott sokat (bővítjük a garázsokat és felvesszük az embereket, akik aztán önállóan termelik a GDP-t), a kamiontuning viszont jelentősen kibővült, immár a motorháztető alatt duruzsoló részegységeket és kamionunk megjelenését is részletesen testreszabhatjuk. Plusz tengelyeket, lökhárítórácsokat, izzót-kürtőt, megkülönböztető jelzéseket rakhatunk a járgányra, prémium belteret kérhetünk, emellett pedig egyedi tükröket, abroncsokat és festésmintákat is rakhatunk a vasakra. Kellő türelem és tőke mellett így guruló karácsonyfát varázsolhatunk kamionunkból, az összképet talán csak a fiktív márkajelzésekkel érkező típusok rontják, illetve hogy minden márkának csak egy beltere van (azaz pl. Scania Highline kiszerelés esetén is Topline fülkében rángatjuk a kormányt).

LEMOSOTT PRIZMA

A játékot elindítva mondjuk nem is a fenti változások, sokkal inkább a grafikai fejlődés a legszembetűnőbb – bár a Scania Truck Driving óta a Prism3D motor inkább csak finomhangoláson esett át, az ETS1-hez és GTS-hez képest egyértelmű a fejlődés: dinamikus fények és árnyékok, poligongazdag kamionok és kiegészítők, valamint a napszaknak megfelelő, valósághűbb fényviszonyokkal büszkélkedhet a technológia (azaz éjfélkor végre tényleg koromsötét van). A hangok terén már felemás a helyzet: bár a Scania, a Merci és a Renault hangját digitalizálták, a többi járgány effektjei a GTS-ből érkeznek – a zenelejátszó ugyanakkor remek, alapból kezeli az OGG és MP3 fájlokat, valamint az online rádiókat is.

A fizikára szintén rágyúrt a csapat a Scaniás mellékág óta: a fülke mozgása realisztikusabb, a járgányok 500 lóerő felett sem lépik túl a 90-et (a jobb motor a gyorsulást és az emelkedőn nyújtott teljesítményt javítja, szóval nem fogunk 150-nel tépni a sztrádán).

Kár reményeket fűzni hozzá, az „éjszakai élet" nem hoz komolyabb izgalmakat az ETS2-be

ÉRTÉKELÉS

JOHNBART

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2,4 GHz CPU, 2 GB RAM, GeForce 7600GT vagy AMD HD3850 VGA, 1,5 GB HDD

Bár számtalan gyermekbetegséget örökölt, és a motorra is ráfér némi polírozás, nincs mese: ha érdekelnek a kamionok, az ETS2-nek a polcodon a helye!

GRAFIKA: **82%**
HANG: **78%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **94%**

PRO

Hatalmas bejárható terület, részletes kamiontuning, ötletes fejlődési rendszer, kellemes grafika és vezetési modell.

KONTRA

Egyes pályarészek kissé sivárak, az ütközésvizsgálat nem tökéletes, az MI-t pedig lehet KRESZ-tanfolyamra küldeni.

85%

a sebességérzet érezhetően javult (90 km/h végre nem 60-as tempónak tűnik), az alkatrészek pedig kopnak, tehát párezer kilométerenként érdemes szervizbe vinni a vasat.

Mindezek ellenére ezúttal sem ússzuk meg típushibák nélkül a fuvarokat: a szuicid MI még mindig hajlamos előttünk itt-ott hirtelen satufékezni, majd a monstrumunk alá hajtani; a forgalom generálása szintén tartogat érdekességeket (néha teljesen kihalt a sztráda, máskor percekig kolbászolunk egy felhajtónál, annyira összegyűlnek a népek), a sérüléskezelés pedig erősen árkád (keményebb ütközések után is alig sérülünk, a menetteljesítmény pedig lerongyolódva sem változik, csak gyakrabban fulladunk le). A legnagyobb gond viszont ezúttal is az optimalizálással van: bár a játék a terep javarészén a patchelt Scania Truck Driving teljesítményét hozza, a német városokban (főleg éjszaka) hajlamos 15-20 fps-re lassulni a játék az ajánlott gépigényt jóval meghaladó PC-men, szóval erős a gyanúm, hogy most sem ússzuk meg javítások nélkül a fuvarozást...

„A GYALOGLÁS VÉGE"

Noha a nemzetközi fuvarozás új fejezete tehát ezúttal sem lett tökéletes, fontos kiemelnem, hogy a játék problémái eltörpülnek annak erősségei mellett: elődeihez képest minden téren tartalmasabb és jobb epizódot kaptunk, mellyel ráadásul állítólag hosszú távra tervez az SCS, szóval az elkövetkező hónapokban több tartalmi frissítésre is számíthatunk tőlük. Hogy ez a hibajavítások mellett a terep kibővítését, vagy új kamionokat jelent-e, még nem tudni, mindenesetre örömmel várom őket – a stabil alap ugyanis adott, szóval innen csak szépíteni lehet...

BOLTVADÁSZAT

Az előző részhez képest nagyon fontos változás, hogy minden városban csak egyetlen márkakereskedés található, szóval eltarthat egy ideig megtalálni a megfelelő boltot, ha egy adott kamiontípusra fáj a fogad. A kiegészítőkre ez szerencsére ez a „korlátozás" nem vonatkozik: az elérhető alkatrészek bármely város szervizében megvásárolhatók.

A TRENDNÉLKÜLI

Amennyiben hitelre vetted a kamionodat, mindenképpen próbáld megállni, hogy azonnal feldíszítsd az összes elérhető kiegészítővel, az alkatrészek ára ugyanis igen borsos, ha pedig netán elapad a számla, a bank pár napon belül viszi a járgányodat. Fogd hát vissza magad, és várj az optikai tuninggal – a spártai kinézetet már pár fuvar után biztonsággal orvosolni lehet.

HASZNOS LÓERŐK

A kezdetben termelt profitot érdemes az optikai tuning helyett a menetteljesítmény javítására fordítani: erősebb motor mellett jobb a gyorsulás, és az emelkedőket is könnyebben másszuk meg, plusz tengellyel a túlsúlyos rakományok sem jelentenek problémát, a márkásabb gumiabroncsok ugyanakkor tapasztalataim szerint növelik a tapadást (és így a fékek hatékonyságát).

LELKES MUNKAERŐ

A hazai munkamorállal szemben a garázsainkba felvett dolgozók lelkesedése töretlen, olyannyira, hogy amennyiben egy emberünknek nincs kamionja, rendszeresen e-mailt küld róla. Figyeljünk rá, hogy minden sofőrünknek legyen szolgálati járműve, a pár napig munka nélkül maradó beosztottak ugyanis gondolkodás nélkül hajlamosak nekünk felmondani...

LOPAKODOM, TEHÁT VAGYOK

DISHONORED

FEKETE PESTISSEL, BÁLNAZSÍRRAL, NYÍLPUSKÁVAL, PISZTOLLYAL ÉS EGY KIÉLEZETT ACÉLPENGÉVEL ERESZKEDIK ALÁ A THIEF UTÁNI KORSZAKBA A DISHONORED – MEGÉRKEZETT A LOPAKODÓS JÁTÉKOK EGYIK LEGHANGULATOSABB, DE NEM FELTÉTLENÜL A LEGJOBB DARABJA.

Kis sarkítással az elmúlt, és a most következő pár hónap kinevezhető annak az időszaknak, mikor régi klasszikusok, szinte már elfeledett sorozatok támadnak fel. Még fel sem ocsúdtunk az XCOM múlt havi diadalmenetéből, máris csak arra tudunk gondolni, hogy jövőre érkezik a megreformált Tomb Raider, a posztapokaliptikus szerepjátékoknak életet adó Wasteland folytatása, és talán az a Thief 4 is, amiről továbbra is csak annyit tudni, hogy létezik. Az EIDOS-nak azonban fel kell kötnie a felkötnivalót, mert a Dishonored feladja a leckét a lopakodós játékoknak, hiszen gond nélkül kiadhatná magát akár az új Thiefnek is.

EGY ORGYILKOS NAPLÓJA

Egy kés sok mindenre használható. Lehet vele kenyeret szelni, állatok bőrét, húsát lefejteni, embereket ölni, birodalmakat összeroppantani. Amíg Ferenc Ferdinánd lemészárlása egy egész világot perzselt fel, addig Dunwall császárnőjének halála csak a helyi politikai elit, illetve az orgyilkossággal megvádolt testőr, Corvo életét kavarja fel – utóbbiét igen alaposan, elvégre nem éppen mindennapi esemény, ha valakit hazaárulásért és gyilkosságért csuknak börtönbe, hogy idővel a bitófán feleljen a tetteiért. Csakhogy Corvo ártatlan: a galád tettet nem ő, hanem titokzatos álarcosok követték el, természetesen azért, hogy az uralkodói székbe egy új érdekcsoport költözzön. Azzal azonban senki, talán még a láncra vert rab sem számolt, hogy megúszhatja a kivégzést, sőt, még a bosszúra is esélye nyílik.

Az általunk irányított hős, Corvo leszámolása a legkevésbé önkéntes: a megbízásokat egy ellenálló csoporttól kapja, akik már az első percekben tisztában vannak a testőr ártatlanságával, ők maguk pedig szentül hiszik, hogyha a megfelelő időben és a megfelelő helyen csapnak le, akkor nemcsak a császárnő lányát, a trónörököst tudják a trónra juttatni, de új életet is lehelhetnek az omladozó birodalomba. Dunwall ugyanis az élhető városok listáján a legkevésbé sem szerepelne előkelő helyen. Már az sem szerencsés, hogy egy véres kezű diktátor kezében van a hatalom, de a helyzetet csak súlyosbítja a még mindig aktív pestisjárvány, illetve a fertőzést teljes erőbedobással terjesztő patkánysereg, akik időközben az emberhúsra is rákaptak, így hordákban cikázva ugranak rá bárkire, hogy éles fogaikkal a szerencsétleneket másodpercek alatt, elevenen falják fel.

ADATOK

KIADÓ
Bethesda

FEJLESZTŐ
Arkane Studios

MŰFAJ
Akció/lopakodás

MULTI
nincs

INFO

A Dishonored 2012. október 12. óta kapható Európában. A dobozos verzió (PC) ára 10 990 Ft, ráadásul a hazai boltokban teljes magyar felirattal rendelkező változatok kerültek, mind a PC-s, mind a konzolos verziók esetében. Viszont az X360-as és PS3-as változatokon nem kapott helyet az angol felirat.

Ebben a világban a kard legalább olyan fontos fegyver, mint a pisztoly, de mégis jobban jársz, ha ezeket mellőzve küzdöd át magad az ellenfeleken

London 1666

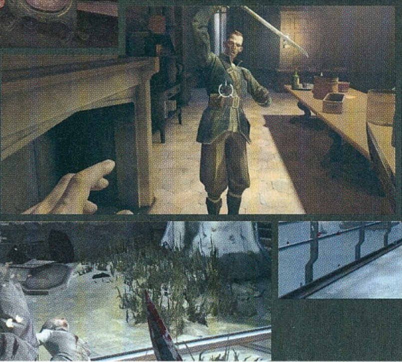
A Dickens regények ihlette világ nem a véletlen műve: a Dishonored a születése pillanatában még nem egy teljesen fiktív világban játszódott volna, hanem Londonban, 1666-ban, még a tűzvész előtti városban. A művészeti vezető fantáziáját a katedrálisokkal telitűzdelt látkép ragadta meg, de a végleges helyszín végül a nem létező Dunwall lett.

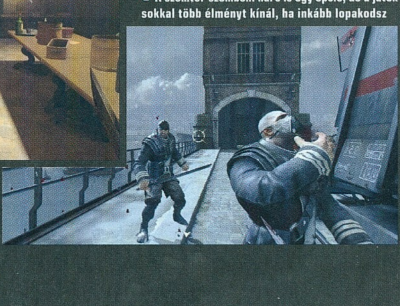
MESTERSÉGEM CÍMERE

Túlzás nélkül állítható, hogy Dunwall a Dishonored csúcspontja: rémisztő ridegsége olyan perverz gyönyört áraszt, amit mindenki szeretne a saját kreálmányának tudni – ennyire kreatív, ennyire egyedi világ kevés született abban a pár évtizedben, mióta videojáték a videojáték. A várost a tizennyolcadik század végének ipari forradalma, illetve a Dickens munkássága ihlette: a téglafalú, hatalmas homlokzatú sorházak és gyártelepek, az eget bemocskoló és elrondító, hatalmas fekete füstpamacsokat köpködő kémények, a drapériával, hatalmas lépcsőfordulókkal megtűzdelt épületbelsők akár a Twist Olivér díszleteként is megállnák a helyüket. Van azonban több olyan egyedi, sosem látott, más stílusokból kölcsönzött motívuma, melyek egybegyúrása annyira különös, annyira páratlan, hogy egyszerűen csak imádni lehet.

Ilyen az alapszintű, csak a legbeavatottabbak számára elérhető mágia, vagy az a technikai fejlettség, amely ismeri ugyan az elektromosságot, de az energiát mégsem innen, hanem a hatalmas, több tízméteres bálnák zsírjából nyeri. Ez az anyag úton-útfélen jelen van: az éjjeliszekrények és az utcai lámpák szívében, a hadigépekben, a betolakodókat távol tartó kerítésekben és érzékelőknél, illetve azokban a masinákban, amelyek közül Corvo leghasznosabb fegyverei kerülnek ki.

A szemtől-szembeni harc is egy opció, de a játék sokkal több élményt kínál, ha inkább lopakodsz





VELED VAN AZ ERŐ

„Csak a bálnazsír adhat erőt és mindent legyűrő akaratot" – ami még igaz is lehetne, ha nem lenne a Dishonored világában ezernyi más konzerv, na meg némi mágia is. Speciális képességből, azaz mágikus erőből meglehetősen sok akad, de mivel drágán mérik őket, nem mindegy, mire is költ az ember.

SÖTÉTLÁTÁS

A sötétlátás a nevével ellentétben a világosabb helyszíneken is működik. Nemcsak megkönnyíti a tájékozódást és a felfedezést, de még a falakon át is képes mutatni a közeli őrök helyzetét, sőt, magasabb

szinten azt is, hogy pontosan mettől meddig terjed a látómezejük.

VILLANÁS

Akár a Dishonored alcíme is lehetne a Villanás, annyira

komoly részét képezi a játéknak. Segítségével több méteres távolságok tehetők meg egy szempillantás alatt, de ezzel lehet feljutni az összes magaslatra is. Nélkülözhetetlen a maximális szintre fejlesztése.

MEGSZÁLLÁS

A Megszállás ereje az állatokba, második szinten pedig az emberekbe való belebújást teszi lehetővé – halként, patkányként teljesen más közlekedni, így olyan járatok, termek is elérhetővé válnak, melyek másképp nem lehet

elérni. Hátulütője, hogy szinte a teljes manakészletet felemészti.

IDŐHAJLÍTÁS

Neo és Max Payne is megirigyelné az Időhajlítást. Annyit is elég

mondani róla, hogy ez az itteni bullet time: első szinten még csak egy pillanatig, a másodikon viszont már hosszú másodpercekig megáll az élet, így akár a kilőtt golyók is kicselezhetők, vagy eltéríthetők.

KIRAJZÁS

A város legnagyobb ellensége a pestis, és a kórt terjesztő patkánysereg – a dögök még Corvót sem kímélik. Szerencsére a Kirajzással az ellenfelekre irányítható az éhes állatok figyelme, a második szinten

pedig már egy egész seregnyi patkány idézhető meg a semmiből.

SZÉLLÖKET

Mivel a lövedékek száma véges, kisebb csoportokat pedig meglehetősen nehéz csendben leteríteni, ezért a Széllökés mindenképp hasznos társ lehet. Segítségével ledönthetők a lábukról az őrök, betörhetők az ablakok, amíg

pedig feltápászkodik a célpont, belemélyedhet a penge a testébe.

ÉLETERŐ

Talán el se kell magyarázni az Életerő szerepét: ez már nem is

képesség, hanem folyamatosan aktív tulajdonság. Első szinten még csak kicsivel, a másodikon viszont már majdnem 2/3-dal toldja meg a maximális életerő mennyiségét, így a szokásosnál több találat is elviselhető.

VÉRSZOMJ

A totális mészárlás hívei mindenképp ruházzanak be a Vérszomjra, mert így olyan szintre tornászhatják az adrenalinjukat, ami a legdurvább, legnagyobbat sebző találatok előtt nyitja meg a kaput. Akár

egy komplett pályányi ellenfél is legyűrhető így, szinte kihívás nélkül.

SEBESSÉG

A Sebesség legalább annyira adja magát, mint az Életerő. Lényegében ez

is alapfelszereltség kell, hogy legyen: gyorsít a gyaloglás és a futás sebességén, második szintre fejlesztve pedig már a legfürgébb ellenség, a Tall Boy egység sem jelent majd problémát, ha gyorsan el kell iszkolni.

ÁRNYÉKÖLÉS

A Vérszomjjal kombinálva az Árnyékölés legyőzhetetlen katonává fejleszti Corvót. Segítségével a meglepett, észrevétlenül megölt ellenfelek hullája miatt sem kell aggódni, mert azok maguktól tűnnek

el, semmilyen nyomot nem hagyva hátra a véres gaztettről.

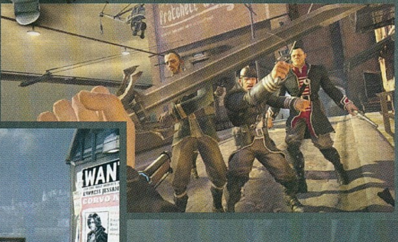
A főhős által használható eszközök mennyisége ugyan visszafogott, de az egyes típusok annyira eltérő módon viselkednek, olyan sajátos működési mechanizmusuk van, hogy a felhozatal szűkössége miatt nem nagyon lehet panaszkodni. Mivel a Dishonored egyértelműen a Thiefből hajtott ki, ezért adja magát, hogy nincs is szüksége tengernyi fegyverre és high-tech eszközökre, elvégre a játék akkor tud igazán kibontakozni, ha lassan közelítenek hozzá, a lopakodást, az ellenfelek kikerülését, az alternatív útvonalak megtalálását helyezve előtérbe az eszement, teljesen ésszerűtlen, a legkevésbé sem hatékony vérontás helyett.

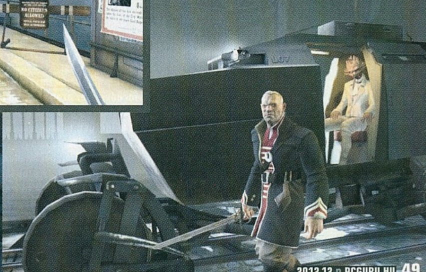
Technikai szempontból a Dishonored ugyan nem használja ki az Unreal Engine lehetőségeit, de az olajfestményeket idéző látvány így is kedves a szemnek

DA VINCI UTÁN SZABADON

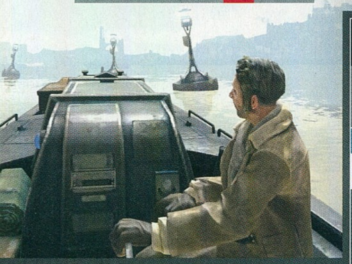
Corvo védtelennek természetesen a legkevésbé sem nevezhető: jobb kezében mindig ott lesz a kardja, amivel szemből komoly csapásokat, hátulról pedig végtelenül csendes kivégzéseket tud bevinni. Baljában viszont ennél jóval érdekesebb dolog is megfordulnak: egy hangos, de a munkáját mindig maradéktalanul elvégző pisztoly és egy szűkszavú, de a kevéske lőszer miatt komoly stratégiázást igénylő nyílpuska. A két eszköz közös tulajdonsága az eltérő lőszertípusok használata. Habár a golyókkal kizárólag gyilkolni lehet, az íjvesszőkkel már jelentősen kibővül a lehetőségek tárháza. Az éles, acél végű darabok fejre vagy testtájékra célozva általában azonnali halált hoznak, de létezik belőlük lánggal felvértezett, tűzcsiholásra képes variáns is. A leglimitáltabb, azaz a legfontosabb és leghasznosabb verzió az altató lövedék, amely ha titokban csattan bele az áldozat testébe, azonnali álmot hoz, de egy kisebb fejlesztéssel még csata közben is szundira tudja küldeni a célpontokat.

Egy biztos: esztelenül elpazarolni a lőszert egyáltalán nem kifizetődő, pusztakézzel boldogulni a Dishonored világában a szokásosnál is nehezebb feladat, az utánpótlás megvásárlása pedig súlyos pénzekbe kerül. Már az altatólövedékek rendes beosztása is komoly kihívást rejt, hát még ha azt is számba vesszük, hogy hatalmas a túlerő, ellenfélből mindig több van, mint töltényből, a mészárlás pedig kifejezetten hátrányos. Nemcsak a végső befejezés lesz sötétebb tőle, de a vérengzés erőltetése alapjaiban szakít ki valami rendkívül fontosat a játékmenetből: a titokzatosságot és a profizmust, azt az érzést, hogy a főhős egy orgyilkos, aki lesből támad, nem hagy maga után nyomot, és igyekszik úgy elvégezni a feladatát, hogy ne keltsen feltűnést. Melyik a jobb: úgy bejutni a legfőbb felvigyázó irodájába, hogy sikerül kicselezni több épületnyi, több sorfalnyi őrt, vagy berontani, és mindenkit halomra mészárolni, miközben egy sziréna vijjogása felveri az egész várost?





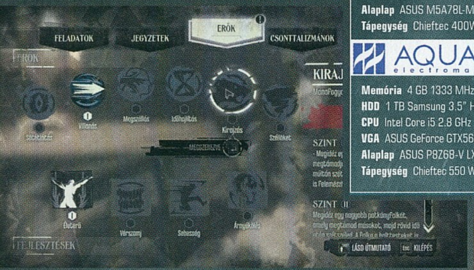
Ne feledd, ha te vagy a közellenség, nem meglepő, ha mindenhol agresszív idegenekbe futsz



TELJESÍTMÉNYTESZT

Tesztünkben az adott játékot minden esetben két konfiguráción teszteljük, három különböző beállításon (minimum, közepes, maximum). A tesztgépeket az AQUA OPTIMA Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. biztosította számunkra, és az általunk használt konfigurációk megvásárolhatóak a cég bármelyik szaküzletében. Bővebb információ: www.aqua.hu

	MINIMUM	KÖZEPES	EXTRÉM
AQUA electromax GAMER TREND	50 FPS	45 FPS	38 FPS
Memória 2 GB 1333MHz DDR3 Kingmax **HDD** 500 GB WD 3.5" Caviar Blue **CPU** AMD Athlon II X4 645 3,1 GHz **VGA** ASUS Radeon EAH6670 DIS/1GD5 1 GB **Alaplap** ASUS M5A78L-M LX **Tápegység** Chieftec 400W iARENA	1600x1200. Textúrák részletessége: alacsony, modellek részletessége: normál, fénypászmák: ki, élsimitás: FXAA, patkányok árnyékai: ki. A sebesség kiváló.	1600x1200. Textúrák részletessége: közepes, modellek részletessége: normál, fénypászmák: ki, élsimitás: FXAA, patkányok árnyékai: ki. Az FPS érték alig csökkent.	1600x1200. Textúrák részletessége: magas, modellek részletessége: magas, fénypászmák: be, élsimitás: FXAA, patkányok árnyékai: be. Az FPS érték megfelelő.
AQUA electromax GAMER MAX	110 FPS	106 FPS	99 FPS
Memória 4 GB 1333 MHz DDR3 Kingston **HDD** 1 TB Samsung 3.5" HD103SJ **CPU** Intel Core i5 2.8 GHz **VGA** ASUS GeForce GTX560 1 GB **Alaplap** ASUS P8Z68-V LX **Tápegység** Chieftec 550 W (CTG-550-80P)	Full HD. Textúrák részletessége: alacsony, modellek részletessége: normál, fénypászmák: ki, élsimitás: FXAA, patkányok árnyékai: ki. A játék hasít a fenti beállítások mellett.	Full HD. Textúrák részletessége: közepes, modellek részletessége: normál, fénypászmák: ki, élsimitás: FXAA, patkányok árnyékai: ki. A játék alig veszített a sebességéből.	Full HD. Textúrák részletessége: magas, modellek részletessége: magas, fénypászmák: be, élsimitás: FXAA, patkányok árnyékai: be. A max beállítások meg sem kottyannak a gépnek.



A változatos erőknek köszönhetően mindenki kialakíthatja a maga stílusát, és a rúnák segítségével tökélyre is fejlesztheti azt

Ez a kép, vagyis a lehetetlen teljesítése szinte az összes pályát körbelengi. Bár küldetésből alig kilenc darab van, egy-kettőt leszámítva mindegyik meglehetősen terebélyes, sok titkot rejtő helyszínt biztosít, amiket nemcsak megéri, de színtiszta élvezet újra és újra végigjátszani. A ránk váró területek a puszta méretüket tekintve nem túl nagyok, nem kell kilométereket gyalogolni rajtuk, és térképre sem lesz szükség a kiismerésükhöz, viszont annyi alternatív útvonalat, apróbb-nagyobb felfedeznivalót rejtenek, hogy már-már részegítő minden zegzugot bejárni. Ráadásul a felfedezés rendkívül hasznos is, mert az összes feladat többféleképpen teljesíthető – legalább három különböző módon lehet bejutni a látszólag megközelíthetetlen erődítményekbe. A küldetések visszafogott mennyiségért a témaválasztás terén tapasztalható változatosság is kárpótol, mert a börtönszökés, illetve a birodalom központjának meghódítása ugyan adja magát, de az álarcosbálba való bejutás, vagy a szeszfőzde kikémlelése már nem ennyire kézenfekvő ötlet, ha küldetést kell megálmodni.

És, hogy milyen lehet egy alternatív megoldás az adott küldetésre? Igen sokrétű. Be lehet jutni a főbejáraton, ha valaki nem veti meg a gyilkolást, de kikémlelhető és kihasználható a rosszul őrzött hátsó bejárat, a védtelenül hagyott ereszcsatorna, sőt, akár még a patkány méretű szellőzőjáratokban is lehet kóvályogni... patkányként.

MÁGIA

Utóbbi szó szerint is értendő, mert Corvo már a történet elején különleges képességekhez jut, illetve csak egy lehetőséghez, az erőknek nevezett extrákat ugyanis meg kell vásárolni az itt-ott elszórt, pályánként hármasával adagolt rúnákból. Ezeket már megtalálni is kemény munka, mert a helyük ugyan ismert, de az odajutás módja már nem kézenfekvő. Ellenben a megszerzésük megéri a szenvedést, mert a rúnákból vásárolt erők olyan előnyökhöz juttatnak, amikhez pusztán a fegyverek és más kiegészítők használatával nem lehet hozzáférni. A kínálatból toronymagasan kiemelkedik a teleportációhoz hasonló suhanás, amelylyel hatalmas távolságok tudhatók le egy szempillantás alatt, de ezzel lehet feljutni az olyan magaslatokra is, mint egy-egy nyitva hagyott ablak, vagy az elérhető távolságban lévő szellőző vagy tetőtér. Ez a képesség, illetve az összes többi is továbbfejleszthető a rúnapontok segítségével, maximum két szinten keresztül. Hiába van csupán négy passzív, illetve hat aktív skill, mindent

A Dishonored vitathatatlanul legjobb küldetése, mikor az álarcosbálba kell bejutnunk a főhőssel

megvásárolni, pláne csúcsra járatni egyetlen végigjátszás alatt szinte lehetetlen, de tulajdonképpen nincs is rá szükség.

Alig egy-két küldetés kell hozzá, hogy mindenki ráérezzen a Dishonored ritmusára, illetve a követendő játékstílusra, az pedig már hozza magával, hogy mibe is érdemes befektetni a rúnákat. A legjobban mégis azok járnak, akik lopakodásra gyúrnak rá. Ők választhatják a sötétben látást, amivel minden őr és azok látómezeje is megjelenik, vagy a széllökést, ami bárkit ledönt a lábáról. Hasznosnak bizonyulhat az idézés is, ami egy

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

DÖNTS KORÁN!

New Game+ játékmód ugyan nincs a Dishonoredben, ez azonban nem jelenti azt, hogy nem érné meg többször is végigvinni a kilenc küldetést. Ez már csak azért is ajánlott, mert érdemes minden játékstílust végigpróbálni. A legnagyobb élvezeti faktorhoz elsőre ajánlott a lopakodást választani, lehetőleg úgy, hogy ne legyen halálos áldozat, később viszont jöhet a könyörtelen, senkit sem kímélő mészárlás!

ÉLJENEK A GYORSBILLENTYŰK!

A képességek száma ugyan véges, ahogy az arzenálé is, de még így is több a rendelkezésre álló gyilkoló eszköz, mint a képernyőn található slotok száma. Szerencsére a gyorsbillentyűk jó szolgálatot tesznek, így egyetlen gombnyi távolságra pakolhatók a legjobban használható darabok, megkönnyítve ezzel a váratlan szituációkra való reagálást, vagyis még a legreménytelenebb helyzetek is menthetők.

INDULÁS ELŐTT VÁSÁROLJ!

Piero meglehetősen különc figura, de ő a Dishonored világának leghasznosabb tagja. Feltalálónak hóbortos, kereskedőnek viszont meglehetősen gyors és pontos: a felszedett ilyen-olyan tárgyakból szerzett pénz nála költhető el, lőszerutánpótlásra és fegyverfejlesztésre. Mielőtt hajóra szállnál a következő misszióért, előbb mindenképp verd el az összes pénzed nála!

A játék világa különleges, és nem csak azért, mert szinte minden bálnazsírral működik...

seregnyi patkányt küld a célpontokra, illetve a megszállás képessége sem utolsó, hiszen ennek segítségével első körben az állatok, második szinten pedig már az emberek is irányíthatóvá válnak. Utóbbinak akkor van nagy haszna, ha már nincs lehetőség csendben kicselezni a védelmet, ráadásul semmi nem lehet elegánsabb annál, mint mikor valaki a főajtón sétál be, anélkül, hogy az bárkinek feltűnne. Oké, egy dolog talán még ezt is übereli: mikor patkányként, vagy halként olyan helyeket érünk el, amelyek másként megközelíthetetlenek lennének. Ilyenkor biztonsági falak, komolyan őrzött ajtók és termek tárulnak fel anélkül, hogy bárki is rájönne arra, hogy a közelben settenkedünk.

VÁRATLAN UTAZÁS

A játék minden karaktere, minden pályája tetszetősen néz ki, bár az is tény, hogy a látvány technikai szempontból semmiképp sem csúcskategóriás, főleg nem az Unreal Engine 3 mezőnyében, de a grafika kidolgozatlan részeit kiváló stílussal és egyedi megoldásokkal fedi el a játék. Az olajfestményszerű tálalás, az ipari forradalom, illetve a dickensi világ továbbgondolása olyan pazar élményt biztosít, amit még a foghíjas irányítás sem tud lehúzni.

> A Dishonored világa – Dunwall – a maga nemében egész lenyűgöző, de a történeten, és a játékmenet egyes elemein még bőven lett volna mit csiszolni

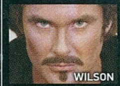
A lelkesedés viszont nem tart örökké, és egészen biztosan nem éri meg a Dishonored végét. A kilenc küldetés ugyan korrekt mennyiség, főleg, mivel a lopakodással az egyes pályák végigvitelét akár több órára is elnyújthatjuk, de misszióból azért akadhatott volna több, már csak azért is, mert a meglévőek mind emlékezetesre sikerültek. Az álarcosbál, a hatalmas világítótorony vagy az omladozó gyártelep felejthetetlen emlékekkel gazdagítja a játékost, ahogy maga a Dishonored világa is. Az utóbbi azonban soha sem bontakozik ki igazán: a kezdetben belógatott mézesmadzag gyorsan elszakad, Dunwall kizárólag apró, többször ismétlődő szeletekkel képviselteti magát, soha sem enged a szívébe, a hézagokat pedig kezdetben jól megírt, később viszont rendkívül sablonos, és százával érkező naplóbejegyzésekkel, könyvekkel tölti ki.

A kezdetben frissnek, újítónak ható játékmenet sem tudja kellő ideig megőrizni a szavatosságát, egész egyszerűen azért, mert kevés az igazán hatékony játékszer. Az altatólövedékek villámgyorsan elfogynak, az őrök elhelyezkedése miatt nem lehet mindenkit puszta kézzel álomba ringatni, a nem halálos kiiktatást pedig túlságosan kevés képesség segíti. Nem áll a helyzet magaslatán a mesterséges intelligencia sem, hiszen a legtöbbször kiszámítható, néha pedig egyenesen blőd helyzeteket teremt: nem vesz észre hullákat pár méteres távolságban, a leggyakrabban pedig kizárólag szemmagasságban figyel. Maguk a küldetések is gonoszak néha, a játék korábban már kipucolt helyekre pakol új ellenfeleket, anélkül, hogy ennek lenne bármiféle hihető magyarázata – a bizonyos események után beinduló szkripteket leszámítva.

A hátbatámadás nem szép dolog, de praktikus, ha a dolgok csendes elintézéséről van szó

A legnagyobb csalódást mégis a történet okozza, ami minden létező klisét ellő, ami egy ilyen témában csak felmerülhet, ráadásul azokat is olyan gyorsan, hogy már azelőtt vége szakad az eseményeknek, hogy igazán beindulhattak volna. A lezárás annyira váratlan, annyira semmitmondó, komolyabb fordulatot és bármiféle meglepetést nélkülöző fércmunka, aminél súlytalanabbat – szerencsére – nagyon rég lehetett látni. Kár érte, mert a Dishonored az első pár órában egy pazar, akár az év játékának is megválasztható remekmű képét festi, ami minden idők egyik legjobb világát próbálja párosítani egy olyan stílussal, amely méltatlanul alulképviselt manapság. Ez a játék sok szempontból egyedi, igazi kuriózum, de hiányosságait olyan kölcsön ruhadarabokkal próbálja takargatni, melyek vagy nem állnak neki elég jól, vagy túlságosan kicsik. Kell egy nagyobb bővítmény, kell egy kidolgozottabb második rész, mert ha valami, ez megérdemli a folytatást – maradt még Dunwallban annyi őr és annyi bálna, hogy egy második vadászidényt is ki lehessen hirdetni!

ÉRTÉKELÉS



WILSON

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo E6600 vagy AMD Phenom X3 8750, 2 GB RAM, 356 MB SM 3.0 VGA, 16 GB HDD

A Dishonored a Thief talán legtökéletesebb továbbgondolása. Egy méltatlanul elfeledett játékstílus remek, ám koránt sem hibátlan képviselője.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Ennyire lenyűgöző világot nagyon rég láthattunk, a küldetések egy része pedig felejthetetlen.

KONTRA

A történet a lehető legsablonosabbra sikeredett, az AI helyenként nagyon ostoba, és a sztori váratlanul, súlytalanul ér véget.

80%

PESTIS, HULLA, TÁROLÓ

Egy orgyilkos számára elsőre lealacsonyítónak tűnhet élettelen, vagy eszméletlen testek hurcolása esetenként fél kilométeren át, de ilyen az élet Dunwallban, feltéve, ha azt szeretnéd, hogy ne ébressze fel az egész várost a riadó zaja, miután valaki rálel az egyik tetemre. Mindig kapd fel az őröket, és rejtsd olyan helyre, amit kizárólag te tudsz elérni, vagy ahol normális esetben senki más sem kutakodik.

KEZEMBEN A SZÍVEM

A történet legelején, a mágia felfedezésével párhuzamosan bekerül a tárgylistába a szív – ez az egyik leghasznosabb kiegészítő. Ölni ugyan nem lehet vele, viszont ha megnyomják, mind a helyszínekről, mind a becélzott ellenfelekről titkok és rejtélyek tárulnak fel. A szív – és ez sokkal fontosabb – ezen felül megmutatja a felvehető csonttalizmánok és rúnák pontos helyét is.

NÉZZ BE MINDENHOVÁ

Kifejezetten veszélyes elkóborolni egy olyan világban, ahol szó szerint minden és mindenki ellenfél, de ennek ellenére hasznos lehet. Így lehet megtalálni az alternatív útvonalakat, a hátrahagyott naplóbejegyzéseket, az eldobott rúnákat és talizmánokat, de azokat a kisebb mellékküldetéseket is, melyeket másképp nem jelez a játék. A beszélgetések kihallgatása legalább ilyen fontos, úgyhogy mindig fülelj!

HA ÖLNI KELL...

Minden orgyilkos életében eljön az a pillanat, mikor ölni kényszerül. Megtehető ez acéllal, nyíllal vagy képességekkel is, de ha valaki spórolni akar a lőszerrel és a manával, a legjobb, ha a környezetet használja. Szinte minden nagyobb gócpontnál van egy méretesebb készletnyi olajos tartály, amelyeket felrobbantva egyszerre akár több őr is elintézhető, de igaz ez a felső vezetéken csüngő fémkoporsókra is.

HA ÉN RÓZSA VOLNÉK... ÜTNÉK, RÚGNÉK, VÁGNÉK?

War of the Roses™

[ÍRTA TIKA] **SZINTE ÉRTHETETLEN, HOGY MIÉRT IS NEM TERJEDT EL A WII-ÉHEZ HASONLÓ ANALÓG IRÁNYÍTÓESZKÖZ A PC-N, AMIVEL PÉLDÁUL VÍVNI LEHETNE A MONITOR ELŐTT. PERSZE EHHEZ KELLENE EGY MEGFELELŐ JÁTÉK IS (ÉS EGY JÓ MAGYARÁZAT, HOGY MIÉRT HADONÁSZOL), AHOL NEMCSAK A KATTINTÁSOK SZÁMA DÖNTI EL, HOGY KI A JOBB. NOS, ÍME, ITT VAN EGY...**

A lovag szó kapcsán mindig valamilyen nemes küzdelem, és a szűzleányok szívét megdobogtató lovas héroszok képei ütik fel apró dugványaikat emlékeink horizontján, és ezeket a gyermekkori ábrándokat lovagolja meg a War of the Roses. A szüzekre azért ne végy mérget... És az emelkedett küzdelemben is előfordulhat, hogy amíg te szemtől szembe csillogtatod a kardod, valaki vesén szúr vagy nyílvesszőt röpít a hátadba. A hattyúdalod végén pedig egy marcona alak föléd térdel, átvágja a torkod, és hegyes tőrét búcsúzóul még a nyitott sisakrostélyodba is beszúrja. Ennyit az ábrándokról, mert a ködös Albion multis rostáján csak a legjobb kard- illetve egérforgatók maradnak felül, és azok, akik ismerik a sok lúd és a disznó esetét...

A War of the Roses, vagyis a Rózsák háborúja a 15. századi Anglia egy mozgalmas időszakát tárja elénk. Az angol trónért, amelyen akkoriban VI. Henrik ült, 1455-ben harcba szállt York hercege, Richard (a későbbi „Országomat egy lóért!" III. Richardról van szó), és itt egy szövevényes, árulásoktól sem mentes história következne, amelytől megkímélem a tisztelt olvasót. Elég annyit tudni, hogy Henrik a Lancaster-házból származott, melynek a jelvényében a piros, a York-házéban pedig a fehér rózsa szerepelt (egyébként mindkét ház a Plantagenet famíliából ered), így született meg a Rózsák háborúja közkeletű elnevezés. Azért sem érdemes rágódnunk azon, hogy miképp gyilkolta egymást halomra a két kertészeti egyesület, mert előzetesen egy mély, a multiplayer vonallal egyenértékű egyjátékos történet volt beharangozva, amelynek furcsa módon időközben nyoma veszett. A menüpont halvány lenyomata azonban örök okulásul – ilyet inkább ne! – még fellelhető, a London Tournament pálya például egyfajta középkori ki mit tud íjászversennyel, párviadalokkal, és a további négy pályára is került egy kis matéria tutorial jelleggel, de sem a hullámokban támadó botok, sem a jutalmazás – ami nincs – módja nem lesz az ínyünkre...

SZÉP ANGLIÁNKBAN CSAPKODHATNÁNAK SZEBBEN AZ EMBEREK...

A játék nem kevesebbet kínál, mint hogy íjászként vagy lovagként harcba szállhatunk a kor legnagyobb ütközeteit megörökítő hét darab multis pályán, miközben akár 64 játékos vagdalhatja egymást miszlikbe, hogy a végén elmondhassuk, itt most a piros nyert. A Saint Albans helyszín az élő példa, hogy anno nem feltétlenül mindig a nyílt mezőkön csaptak össze a seregek. A város piacterén elsáncolt Lancasterek ugyanis a háztetőkről nyilazták a betörni készülő csapatokat. Ezeket a precedenseket tökéletes formában, kiváló pályatervezéssel kombinálva kapjuk vissza. A Bamburgh kastély még egy szerényebb ostromélménnyel is elkápráztat, ugyanakkor nyílt terepből – Barnet (1471) –, és sziklás, erdős környezetből – Clitheroe Forrest (1465) – sincs hiány. A pályák végtelenül szimpatikusak, remekül idézik a nyárutó virágba borult rétjeit, a vidéki kúriák és kápolnák látványán is gyakran rajta felejtődik a szem, az éjszakai csatákban pedig az égő város fényei vagy a távoli (láthatatlan) sereg tüzes nyílzápora adják a megvilágítást. A díszletben mozgó szereplők, a csillogó páncélokban felvonuló lovagok, és a kopják öklelése láttán szem nem marad szárazon, mondjuk ez szinte borítékolható volt – hisz oly régóta vártunk már valami hasonlóra, bármire, csak ne megint gépkarabélyokkal kelljen rohangálni, hogy mindent megbocsátunk. Na, jó, nem mindent, mert a karakteranimáció gyengécske, az ütésre készen szaladgáló páncélos vitézek például sok esetben a reumás szomszéd bácsira hajaznak, aki éppen ilyen esetlen tartással – tarkóig hátrahúzott kapával – riogatta a szemtelenebb kölyköket.

Oké-oké, mindjárt megyek, csak még ellenőrzöm, hogy tényleg elaludt-e...

ADATOK

KIADÓ
Paradox Interactive

FEJLESZTŐ
Fatshark

MŰFAJ
akció

MULTI
64 fő

INFO

A Fatshark tulajdonképpen a Lead and Gold westernes multiplayer játékon kívül nem sok vizet zavart a PC-s berkekben, az előbbi játékról ráadásul nehéz eldönteni, hogy zseniális Team Fortress klón vadnyugati környezetben, avagy csupán méretes koppintás.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

A TÖKFÖDŐ FONTOS

Az íjász öljön messziről, ezért bónusz is jár, és ha már bónusz, célozzon a fejre. Az íj nem zárja ki a közelharcot, de itt a kétkezes fegyverekről le kell mondanunk, és egy acélsisakban rohangálva nem biztos, hogy megnő a túlélés esélye. Az Eagle Eye perket mindenképp vegyük fel, és célzás közben a Shifttel megszüntethető a kézremegés, a Ctrl-lal pedig az előbbi képességnek hála ráközelíthetünk az áldozatra.

BELE A SŰRŰJÉBE

Egy nagyobb balhénál igyekezzünk nem akadályozni a saját csapattársainkat, és semmiképp ne ragadjunk le egyetlen célpontnál. Folyamatos mozgás mellett minden elsuhanó alakot vágjunk kupán, de a legjobb a hátbatámadás. Karddal ilyenkor a vízszintes vágást javasolnám, védekezni szinte felesleges, lendítsük meg jobbra a szerszámot, majd ugyanazzal a mozdulattal visszafelé is, mintha aratnánk.

EGY AZ EGYBEN

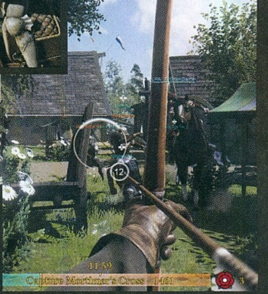
Amennyiben egyetlen ellenfél akad a környéken, máris jöhet a blokkolás (kvázi a vívás), azaz a szembenálló „szerszámát" figyelve reflektáljunk a mozdulataira, ha a feje fölé emeli a kardot, már mehet is a jobb egérgomb, és lökjük meg felfelé az egeret. Amikor mi indítunk támadást mozogjunk el, majd ha elég erőt gyűjtöttünk (2-3 mp-ig nyomva tartottuk a bal egérgombot), közelítsünk ismét és sújtsunk le.

ÍGY VÍVTAK A NAGYOK

A XV. században használt hosszúkard átlagos súlya 1,5 kg, ami meglepően könnyűnek tűnik, ugyanakkor nem szabad elfelejteni, hogy ezeket a lemezpáncél ellen szinte kizárólag csak szúrásra használták (a páncél sajátossága, hogy a vágásból eredő energiát a domború lemezek elvezetik). A kardvívásban a markolatgomb és a keresztvas egyaránt szerepet kapott, buzogányként vagy kampóként használva a földre vihették az ellenfelet. Fontos, hogy a test-test elleni küzdelem is szerves része a mozdulatoknak, és számos támadás ért véget földharcban, amit tőrrel fejeztek be. A fegyvert főleg nehézpáncél ellen nem a szokásos kétkezes fogással használták, hanem egyik kéz a pengét támasztotta középtájon, hogy a szúrások precízebbek legyenek.

Az íj nem zárja ki a közelharc lehetőségét. Jönnek ezek így is...

Azt hittétek, hogy napozni csak manapság divat? A lovagkorban is leheveredtek az emberek a fűbe, hogy egy kis színt szedjenek magunkra. A gond csak az, hogy talpig páncélban nem lesz eredményes a dolog.



DIE BY THE SWORD...

Több jó oka van, hogy a néhány kósza szerverlátogatásból komoly szenvedély lesz, és masszív középkori gyilkológéppé változik a legjámborabb férfilélek is. Elárulom, hogy a változatos játékmódok nincsenek a TOP3-ban, mert a Team Deathmatch és a Conquest zászlófoglalósdi (csak ez a kettő van) komoly szegénységi bizonyítvány a stúdióról. A csapat viszont ott tudott kibontakozni, ahol más középkori játékok rendre elvéreznek, és ez a közelharc. Visszagondolva az elmúlt évtizedekre, komolyabb kardvívást legfeljebb a tévében láttunk, és az 1998-as Die by the Sword óta nem is nagyon történt újító kísérlet (itt a kard az egér mozgását követte), amíg a Mount&Blade meg nem kavarta ezt az állóvizet, és utóbbi nyomdokaiba lép most a War of the Roses.

Miután lecsaptuk a sisakrostélyt, a belső nézetből épp annyit látunk, amennyit a szemeknek kivágott nyílás megenged (bizony, lecsapható sisakrostély!), és már jöhet is az üsd-vágd. A szúró- és vágófegyvereknél a lenyomva tartott támadás gomb mellett egy pillanatra elmozdítjuk az egeret, és utóbbi irányvektor adja a négyféle mozdulat egyikét, így születik meg az egyenes szúrás, a vízszintes vágás jobbról és balról, valamint a fejre mért csapás. Az ütésbe bevitt erő pedig annak a függvénye, hogy mikor is engedtük fel a végrehajtásért felelős egérgombot. Blokkolni ugyanígy négy irányba lehet csak épp a jobb egérgombbal, illetve ha pajzsot vételeztünk, akkor azt magunk elé tartva. A fegyver lóhátról is működik, sőt kopja is van, amit szintén egyszerűen és látványosan tudunk a gyalogos pórnép mellkasán szilánkosra zúzni. Az íjászoknál az íj tökéletes kifeszítésével, és a röppálya kalkulációjával kell megbirkózni, illetve a számszeríjnál a töltés műveletébe még egy kisebb minijáték is került. Amennyiben pedig szebbek, jobbak és erősebbek kívánunk lenni, arra is van megoldás, azaz a kezdeti négy kaszt – gyalogos, hosszúíjász, számszeríjas ember és gyalogos lovag – kiboksolása után magunk is létrehozhatunk egyedi harcosokat.

Ide ne csak a korabeli bőrvérteket, láncingeket, lemezpáncélokat, sisakokat, meg azt a közel 30 féle fegyvert tessék odaképzelni, amelyek még külön-külön is testreszabhatóak, hanem azokat a perkeket is, amitől egy katona nehezebb páncélban is gyorsabban szedi a lábát, vagy épp immunis lesz a fájdalomra, nem is beszélve az íjászoknál a szem-kéz koordinációt elősegítő képességekről. A játék pénz és XP formájában jutalmazza a kivégzéseket vagy a gyors halált hozó találatokat, és persze minden komolyabb közösségi megmozdulást (zászlófoglalás stb.), de a rendszer a lassú, hetekig/hónapokig tartó fejlődésre lett hangolva...

„TUDOM ÉN, ERŐS VAGY PERSZE, DE HA A FEJEDBEN OTT VAN A FEJSZE..."

A közhiedelemmel ellentétben a XV. század lemezvértjei nem voltak nehezebbek, mint egy mai katona átlagos menetfelszerelése, a 25-30 kg-nyi fém ráadásul szépen eloszlott a teljes testen. Még a legnagyobb szálfegyverekkel, bárdokkal sem lesz lassú és nehézkes a karakter, ami nem jó hír a casual játékosoknak, hisz ők mindenképp hátrányban lesznek a törzsközönséggel szemben, akik már rég kibontották a legjobb felszerelést, nem is beszélve a hátasokról. A négy alapkaszt ennek ellenére szinte tökéletesen ki van súlyozva, hisz az angol longbow, és a számszeríj sem lett olyan csatákat eldöntő tényező, mint a történelemben (Crécy). Az egyes páncélok gyenge pontjait kihasználó fegyverek különböző sebzésmintákat is kaptak, a tompa traumáktól megborul, a hegyesektől vérzik a delikvens, és utóbbit csak a kötözés szünteti meg. Aki a földre kerül, azt kivégezhetjük egy látványos animáció keretében, de ezzel csak csínján, mert tökéletes célpontot nyújtunk, amíg megcsavarjuk a pengét a belekben. Tetszett továbbá, hogy nincs futás funkció, hanem a karakter egyre gyorsuló léptei adják vissza azt a rohamra indulunk érzést, amitől ténylegpáncélos lovagnak érzed magad.

NINCSEN RÓZSA TÖVIS NÉLKÜL...

A Rózsák háborúja nem az év legjobb multis játéka, még csak közel sincs hozzá, de a küzdőstílust formáló perkek, és a modulárisan összeállítható fegyverek minden kasztot változatossá tesznek, a cicomázható felszerelés pedig remek figurákat hoz össze. A lovas harcmodor szintén megérne egy külön fejezetet, ahogy a stabilitási gondok is, és az olyan apró bugokat, mint a belső tereken is zuhogó esőt pedig majd csak észreveszi valaki.

ÉRTÉKELÉS

TIKA

GÉPIGÉNY

Dual Core 2,4GHz CPU, 4 GB RAM, SM 4.0 VGA, 5GB HDD, netkapcsolat

Jött, láttuk, megszerettük, főként a téma és a harcrendszer összekapcsolása miatt, de hogy miért csak két játékmód van, ha már multira lett kihegyezve, na, azt csak III. Richard tudja.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Jól kidolgozott harcrendszer, szépen kivitelezett pályák, a kibontható fegyverzet és perkek révén a fejlődés is mintaszerű.

KONTRA

Csak TDM és Conquest játékmód van, van némi kiegyensúlyozatlanság a kétkezes fegyverek között, és a karakterek mozgása is lehetne szebb.

75%

A FUTÁS HASZNOS?

A vérző sebeknél pár másodperc és meghalsz (ha csak nem kötözöd be), lovagként ellenfelekkel körülvéve teljesen felesleges odébb vánszorogni, mert utánad mennek, és kötözés közben leböknek, mint a malacot. Ilyenkor minden mindegy alapon inkább kaszaboljunk tovább, legalább egy kis XP meg arany leesik. Íjászként viszont, ha lovagok közelítenek, tessék felkötni a nyúlcipőt, itt a hit 'n' run taktika bejöhet.

GÓLIÁT IS LEGYŐZHETŐ

A lovagoknál az offensive perkek között a Shield Breaker és Break Block képességgel át tudjuk ütni a masszívabb védelmeket is, a nehéz lemezpáncélok áttörésének a titka pedig a fegyver megfelelő használata, tehát aminek hegye van, azzal szúrjunk, míg a tompa buzogányszerű fegyverekkel támadjunk a fejre felülről. A lovas támadásoknál kellő lendülettel csak a kopja hegyét kell az ellenfél mellére szegezni.

MOTIVÁLD A CSAPATOD!

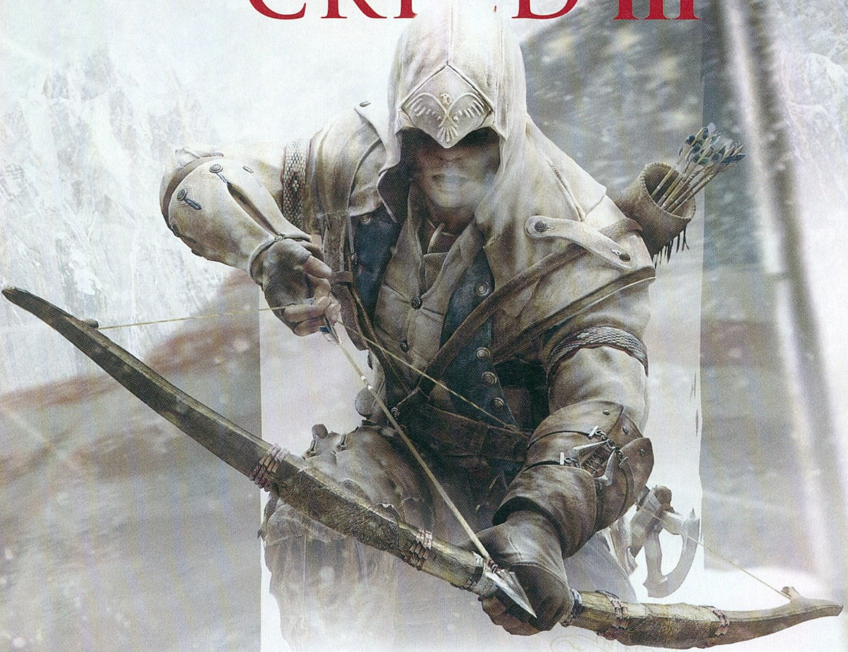
Ha sok pontot akarsz szerezni, de még alacsony szintű vagy, és nincsenek meg a jobb fegyverek, használd az előre generált karakterosztályokat, azon belül is a medicet. A medicnek van egy nagyon jó kis másodlagos fegyvere, ez pedig a motivator, aminek köszönhetően gyógyíthatjuk az előttünk álló társainkat. Ezzel rengeteg pontot összegyűjthetünk rövid idő alatt.

FŐ A CSAPATMUNKA

Az officer perkekkel a közelünkben állók gyorsaságát, egészségét, sebzését tudjuk néhány pillanatra felnyomni, ami jól jön, ha épp a dolgok sűrűjében járunk. A vívásban a gép ismeri a közbevágás fogalmát, tehát az ellenfél támadását egy köztes vágás, nyíllövés is meg tudja akasztani, ergo minden találatnak szerepe van. A csapattársak felgyógyítását is jutalmazza a játék, íjász oldalon persze erre vár a sok lesipuskás.

VÁR EGY ÚJ VILÁG!

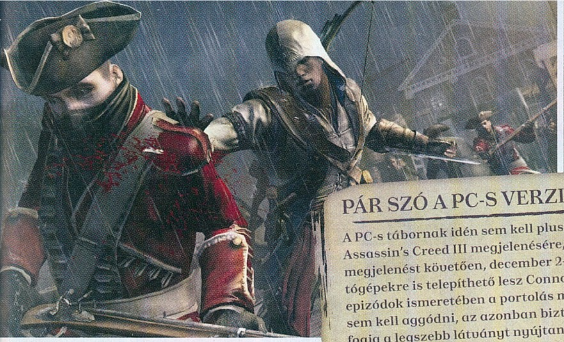
ASSASSIN'S CREED III

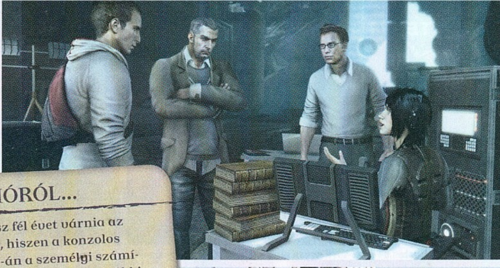


[ÍRTA **BATE**]

Éppen öt éve, hogy az Assassin's Creed első része berobbant a videojátékos köztudatba, és bár a debütálás nem lett maradéktalanul sikeres, a Ubisoft tanult a hibáiból, és napjaink legerősebb sorozatát építette ki az orvgyilkosok kalandjából. Ami Altairnak nem sikerült, azt Ezio csípőből hozta: magával ragadó játékmenetet, tartalmas küldetéseket, érdekes karaktereket és izgalmas történetet. A tavalyi Revelations ugyan már a fáradás jeleit mutatta, de a kiadó időben lépett, és elhozta nekünk a valódi folytatást, amiben már egy új hős és egy új világ várja a rajongókat. A kérdés csak az, hogy megismétlődik-e az Assassin's Creed II bravúrja?

SINGLE PLAYER TESZT

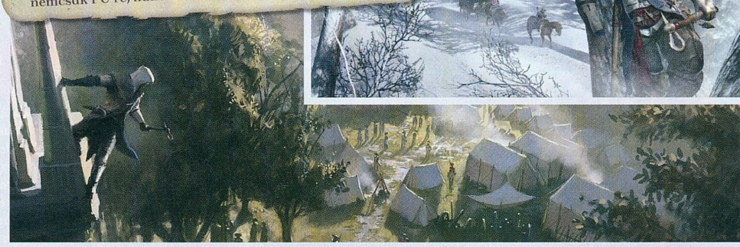




PÁR SZÓ A PC-S VERZIÓRÓL...

A PC-s tábornak idén sem kell plusz fél évet várnia az Assassin's Creed III megjelenésére, hiszen a konzolos megjelenést követően, december 2-án a személyi számítógépekre is telepíthető lesz Connor kalandja. A korábbi epizódok ismeretében a portolás minősége miatt ezúttal sem kell aggódni, az azonban biztos, hogy az AC III PC-n fogja a legszebb látványt nyújtani. Habár az előző részek billentyűzettel és egérrel is játszhatóak voltak, mi továbbra is azt javasoljuk, hogy kontrollerrel vágjatok neki a kalandnak, így biztos, hogy nem lesz gond az irányítással. Ráadásul a játék teljes magyar felirattal jelenik meg, de nemcsak PC-re, hanem X360-ra és PS3-ra is.

Kevés olyan játék van idén, amit akkora várakozás előzött meg, mint az Assassin's Creed harmadik részét. Az elvárások persze nem alaptalanok, hiszen az AC-széria az elmúlt években egybeforrt az igényesség fogalmával, és az új részt úgy harangozták be, hogy az legalább akkora változást fog hozni, mint a 2009-es második rész – a következő oldalakon kiderül, hogy sikerült-e beváltani az ígéreteket.



Habár az igazán magas épületek eltűntek az AC III-ból, ez nem azt jelenti, hogy nem lesz mit megmászni a játékban. Sziklák, magaslatok – vigyázat, jövünk!

MEGLEPŐ KEZDÉS

Az első piros pont azért jár a fejlesztőknek, mert egy olyan nyitánnyal várják a játékosokat, amire senki nem számított. Azt hittük, hogy a kötelező tutorial után azonnal Connort irányíthatjuk, ám a sztori jóval a főhősünk születése előtt veszi fel a fonalat (1754-ben), és még csak nem is az amerikai kontinensen. Azt, hogy kivel és hol lépünk majd először akcióba, nem szeretnénk elspoilerezni, a lényeg az, hogy manapság – mikor minden kikerül az internetre még a megjelenés előtt – igen ritka, ha egy játék már az első percekben nem várt és kellemes meglepetést okoz. Az élmény viszont nem tökéletes, ugyanis a „titokzatos" szereplő magával hozza azt a kellemetlen tényezőt, hogy az AC III első 3-4 órája teljesen lineáris, nyoma sincs a korábbi részek szabadságának: előre meghatározott módon hajtjuk végre a program által ránk bízott feladatokat. Az új helyszínek ugyan részben ellensúlyozzák a monotonitást, de egy idő után azért elkezd viszketni az ember feneke, és alig várjuk, hogy lerázzuk magunkról a játék által ránk kényszerített béklyókat.

A TERMÉSZET GYERMEKE

Aztán a harmadik szekvencia végén jön egy váratlan fordulat, a játékosnak rendesen felszalad tőle a szemöldöke, de morfondírozni nincs idő, mert pár perccel később már a vadonban találjuk magunkat, ahol az ifjú Ratonhnhaké:tont irányítva fedezzük fel az AC III friss funkcióit. Ugyan még a negyedik fejezetben is be vagyunk szorítva egy szűkebb területre, viszont megnyílik előttünk a nyomkeresés és a fák/sziklák megmászásának lehetősége, ráadásul vadászhatunk is a kedvünkre. Ez leírva ugyan nem tűnik feledhetetlen játékélménynek, de egészen részegítő, ahogy a gyönyörűen kidolgozott, szinte érintetlen erdőben villámgyorsan, a létező legegyszerűbb irányítás segítségével suhanunk a fák ágai között, majd a talajszinten különböző technikák (íj- és csalihasználat, csapdaállítás) segítségével elejtjük az állatokat. Az arra alkalmas fák megmászása, és az ágak közti közlekedés ugyanolyan kézenfekvő, mint a széria korábbi részeiben az épületeken való mozgás, ráadásul a főhős új mozdulatokat is tanul: a sűrű aljnövényzetben már automatikusan meglapul, a testét eltakaró nagyobb fedezékek (fák, falak, sziklák) mellé pedig önállóan odasimul. A két funkció nemcsak a vadászatban lesz a segítségünkre, de később jól jönnek a lopakodáskor és az áldozatok becserkészésekor is.

Az elejtett vadakat meg is lehet nyúzni, az így szerzett portékát pedig a különböző árusoknál lehet pénzre váltani. Az állatok levadászása viszont nem mindig könnyű feladat, és még a technikára is érdemes ügyelni, hiszen a golyóval kilyuggatott prém kevesebbet ér, mintha a körülményesebb, de komolyabb „kárt" nem okozó csapdaállítással szereznénk meg az áhított bundát.

VÁGJUNK BELE!

Hősünk persze nem sokáig örülhet a vadon nyújtotta békének, hiszen feltűnik a történet mozgatórugójaként funkcionáló Charles Lee, aki annyira magára haragítja Ratonhnhaké:tont, hogy az ifjú indián megfogadja: addig nem nyugszik, míg le nem számol a férfival. A „végzet" aztán a magányosan élő, egykori asszasszinhoz, Achilleshez irányítja a bosszúszomjas fiút, aki ezáltal nemcsak a templomosok és az orvgyilkosok közötti örök harc részese lesz, de még a függetlenségi háborúból is jócskán kiveszi a részét.

Fontos azonban kiemelni, hogy az Assassin's Creed III nem a háborúról szól, Amerika születése csupán a kellően izgalmas hátteret adja a Connor nevet felvevő főhős tragikus történetéhez. Ezúttal még az asszasszin/templomos ellentét is kicsit a háttérbe szorul, és hasonlóan személyes sztorit kapunk, mint az Assassin's Creed II esetében: a cél a bosszú, illetve Connor próbálja megvédeni népét a vérzivataros eseményektől. A hangvétel ellenére viszont az AC III minden eddigi résznél hűebb a történelemhez: a játékot számos valós figura (Charles Lee, George Washington, Marquis de La Fayette stb.) népesíti be, ráadásul a küldetéseink rendre olyan események körül és közben játszódnak, amelyekkel a történelemkönyvek lapjain is találkozhattok. Persze egy-egy felelet során nem lenne szerencsés Connor érdemeit

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montreal, Ubisoft Annecy, Ubisoft Singapore

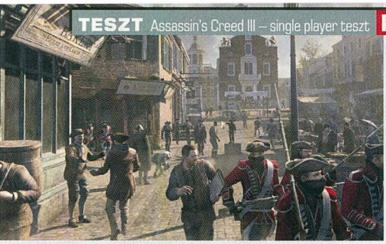
MŰFAJ
sandbox akciójáték

MULTI
van

INFO

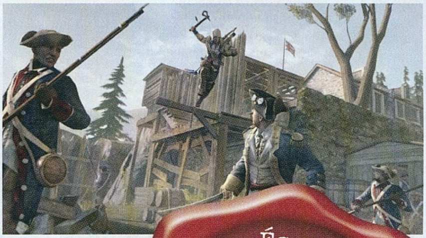
A novemberben megjelenő Assassin's Creed III 8990 forintért lesz beszerezhető a videojátékos szaküzeletekben, ráadásul a játék minden platformon magyar felirattal jelenik meg.

Az Assassin's Creed III nemcsak, hogy egy rendkívül tartalmas játék, de még a sorozaton belül is mérföldkő az újdonságoknak köszönhetően



Boston és New York ugyan eltérnek a korábban megismert városoktól, de feladatban és izgalomban itt sem lesz hiány

A játék legnagyobb ütőkártyája a szabadon bejárható természet. A vadon kidolgozottsága és a táj érintetlensége egész egyszerűen lenyűgöző!



firtatni a függetlenségi háborút illetően, de ennek ellenére igen dicséretes, hogy a fejlesztők nem nagyon ferdítettek a történelmen, maximum helyenként kicsit kiegészítették/kiszínezték azt. Arról nem is beszélve, hogy az írók nem estek abba a csapdába, hogy több száz év távlatából szimplán feketének és fehérnek állítsák be a szembenálló feleket. Hősünk ugyan a függetlenségért harcolók oldalát segíti, de pont az ő példáján keresztül láthatjuk, hogy hiába magasztos a cél, ha az elérése ártatlan életeket követel...

Maga a játék 12 szekvenciából, tehát 12 fejezetből épül fel, és ezt egészíti ki a jelenben tevékenykedő Desmond három küldetése. Csak a sztori végigvitele nagyjából 14-15 órát ölel fel, ami ugyan nem olyan sok, de legalább elmondható róla, hogy tisztességesen fel van építve, a célszemélyek kötelező levadászása mellett tele van változatos küldetésekkel, és számos emlékezetes pillanattal várja a játékosokat. Egyedül a végkifejlet okozhat csalódást, mert bár rengeteg választ kapunk, főleg az első civilizációt és Desmond szerepét illetően, de a lezárás ennek ellenére is összecsapottnak érződik, hiányzik belőle a valódi katarzis élménye.

ÁLMAIDBAN AMERIKA...

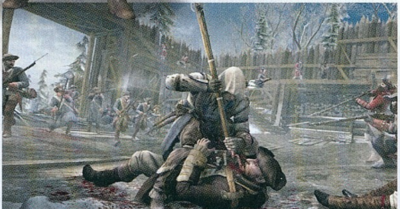
A történet viszont csak a játék egy részét teszi ki, esetünkben kevesebb, mint 50%-ot, a maradékot a szabadon bejárható területeken lévő megannyi mellékküldetés biztosítja. Ezúttal két nagyobb várost (New York és Boston) járhatunk be, továbbá adott a vadon (Frontier) és a tanyánk (Homestead) – ez utóbbi lényegében a bázisunknak felel meg, csak hatszor nagyobb, mint amekkora Monteriggioni volt az AC II-ben. A sztori során be fogjuk járni az említett területeket, ám az egyes helyszínek önmagukban, a történet mellett (vagy után) is rengeteg elfoglaltságot biztosítanak, így aki 100%-ra szeretné teljesíteni a programot, az 40 óránál is többet eltölthet az AC III-mal.

Boston és New York alig különböznek egymástól, ellenben annak ellenére is tökéletesen passzolnak az AC játékmenetéhez, hogy ezúttal már nem találkozhatunk elképesztően magas épületekkel és komolyabb szintkülönbségekkel. A házak maximum háromemeletesek, a legmagasabb megmászható pont pedig a templomok teteje – kiemelt magaslatok persze ezúttal is vannak, és el is kell érnünk őket, ha szeretnénk mindent felderíteni a térképünkön. A háztetőkön ezúttal is könnyedén tudunk közlekedni, és hiába vannak széles sugárutak városszerte, az épületek között most is rengeteg sikátor található, ahol kis szerencsével elbújhatunk a minket üldöző vöröskabátosok elől. A játék megörökölte a korábbi részek körözöttség-rendszerét is, tehát ha galibát okozunk, akkor egyre nehezebb lesz szabadon mozognunk, és a maximum hármas szintig feltornászható mutatót a körözési plakátok szaggatásával és a rikkancsok lefizetésével csökkenthetjük, illetve ezúttal már nyomdászokat is megkörnyékezhetünk, hogy ugyan gyártsanak már olyan szórólapokat, amiken nem a mi fejünk virít.

Az élet egyébként ezekben a városokban is zajlik, mindenki teszi a maga dolgát, az utca tele van, a katonák járőröznek, néha bele is kotnyeleskedhetünk a dolgokba, sőt, mivel

És a multi?

Az Assassin's Creed III (akárcsak a Brotherhood és a Relevations) rendelkezik multiplayer móddal is, azonban a tesztünk során még nem üzemeltek a szerverek, így nem tudtuk kipróbálni a játék ezen részét. A következő számunkban persze ezt is pótolni fogjuk, így decemberben az is kiderül, hogy mit nyújt az AC III, ha többszereplős játékról van szó.



ÚT A FÜGGETLENSÉGHEZ

Az Assassin's Creed harmadik része minden eddiginél hűebb a történelemhez, így Connort irányítva ott lehetünk az amerikai függetlenségi háború szinte minden fontosabb pillanatánál. Idővonalunkon a legemlékezetesebb részeket szedtük össze.

1773. DECEMBER 16.
A BOSTONI TEADÉLUTÁN

A telepesek ezen a napon szegültek először nyíltan szembe az angolokkal. Az ok: a Brit Kelet-indiai Társaság az adók megfizetése nélkül kereskedhetett teával, így nehezítve a gyarmatokon élők helyzetét. A telepesek megtámadták a társaság hajóit, és az összes teát a tengerbe szórták. A játékban Connor is köztük van.

1775. ÁPRILIS 19.
A LEXINGTONI ÉS CONCORDI CSATA

1775-ben a telepesek fegyvereket zsákmányoltak az angoloktól Concordban, mire Gage tábornok csapatokat küldött a szállítmány visszaszerzésére. A telepesek és az angolok találkozása fegyveres összecsapásba torkollik, ez a háború első ütközete. Connor nagy szerepet játszik az angol erők visszaszorításában.

1775. ÁPR. 19. – 1776. MÁRC. 17.
BOSTON OSTROMA

A concordi és lexingtoni csata következményeként az angol erők visszavonulnak Bostonba, amit a patrióta telepesek ostrom alá vesznek. A várost több hónapig támadták a gyarmati erők, és egy alkalommal Connorként úgy kell bejutnunk a városba, hogy közben ágyúgolyók repkednek körülöttünk.

ÚJDONSÁGOK AZ ASSASSIN'S CREED III-BAN

Az Assassin's Creed III készítése során a fejlesztőknek nemcsak új főhőst és új történetet kellett alkotniuk, de olyan elemeket is be kellett csempészniük a programba, amelyekkel korábban nem találkozhattunk egyik epizódban sem. Összeállításunkban az új játékelemeket, és azokat a funkciókat vettük sorra, amelyek jelentős változáson estek át a legutóbbi rész óta.

ÚJ FŐHŐS, ÚJ KÖRNYEZET

A játék helyszíne ezúttal az észak-amerikai kontinens, méghozzá a XVIII. században, a főhősünk pedig Connor (született: Ratonhnhaké:ton), a félvér indián, aki a bosszútól hajtva belekeveredik a függetlenségi háborúba. A sztori végigkíséri Amerika (mint önálló ország) megszületését, hősünkkel pedig számos történelmi esemény aktív részesévé válunk.

ÉLETTEL TELI VADON, IZGALMAS TERMÉSZET

Az AC III-ban a városokon kívül vidék már nemcsak kötelezően átlovagolandó terület, hanem egy élő és lélegző környezet, ahol rengeteg érdekesség és küldetés várja a játékosokat. Ráadásul ezúttal már az évszakok is váltakoznak, és találkozhatunk dinamikus időjárási elemekkel is, amelyek még változatosabbá teszik a ránk váró terepet.

VADÁSZAT: NYÚLTÓL EGÉSZEN A MEDVÉKIG

A játékban a természet még jobbára érintetlen, így számos őshonos állat található az erdőkben, amiket Connor akár le is vadászhat. A vadakat elejthetjük íjjal és pisztollyal is, de ha igazán biztosra akarunk menni, akkor a nyomok olvasásával tudatosan be is cserkészhetjük az állatokat, sőt, használhatunk csalit, vagy akár állíthatunk csapdát is.

BOSTON ÉS NEW YORK: SZABADÍTSD FEL ŐKET!

A városok felszabadítása nem új dolog, viszont ezúttal már nem templomos tornyokat kell felgyújtanunk, hanem a helyiek ügyes-bajos dolgait kell megoldanunk ahhoz, hogy a kapcsolatunk megmutassa nekünk azt a templomos vezért, akit levadászva felszabadíthatjuk Boston és New York egyes kerületeit. Ráadásul a testvériségünkbe is így szervezhetünk be új embereket.

FEJLESSZ VÁROST A SAJÁT TANYÁDBÓL!

Connor ezúttal is rendelkezik egy bázissal, ami lényegében nem más, mint egy hatalmas tanya. Kezdetben csak egy ház áll a területen, de ha megoldjuk az otthonunkba látogató emberek küldetéseit, akkor beindul az élet a farmon, és szép lassan egy egész kis várost hozhatunk létre a rendelkezésünkre álló terepen – a fejlődés nélkülözhetetlen a kereskedés beindításához is.

LÉGY TE A HÉT TENGER ÖRDÖGE!

Az AC III egyik legszórakoztatóbb újdonsága, hogy már tengeri küldetéseket is kapunk, ahol hajóskapitányként kell megállnunk a helyünket. A ránk bízott hatalmas hajókat nemcsak navigálnunk kell, de tengeri ütközetekben is részt kell vennünk, ahol csakis a mi taktikánkon múlik, hogy sikerül-e elsüllyeszteni az ellenséges hadihajókat.

HASZNÁLD A VADIÚJ FEGYVEREKET!

Nincs orvgyilkos új fegyverek nélkül, és nincs ez másképp az AC III esetében sem. Leghűségesebb társunk a harci tomahawk, de emellé jár még egy csendes és hatékony íj is, sőt, még egy kötéldárdát is szerzünk a játék során. Ráadásul visszatérnek a régi kedvencek: a rejtett penge, a mérgezett tőr, a füstbomba, a kard, a harci pörölyök, és lesz pisztolyunk is.

CRAFTOLJ ÉS VÁLJ IGAZI KERESKEDŐVÉ!

Ha elkezdjük fejleszteni a tanyánkat, akkor idővel megjelennek a területen a dolgos mesteremberek (favágók, bányászok stb.), akiktől megvásárolhatjuk a portékájukat, amit aztán továbbadhatunk a városi boltoknak. Idővel aztán megjelenik a craftolás is, egyedi tárgyak készíthetőek az alapanyagokból, amit aztán még drágábban küldhetünk akár New Yorkba.

1775. JÚNIUS 17.
A BUNKER HILLI CSATA

A Bunker Hill-i csata Boston ostromának az egyik meghatározó része, mikor az angol erők megpróbálnak kitörni a városból. A gyarmati erők azonban állják a sarat és a brit sereg súlyos vereségeket szenved, kénytelen visszavonulni a városba. Természetesen Connor nélkül ez sem sikerülne a telepeseknek.

1776. JÚLIUS 4.
A FÜGGETLENSÉGI NYILATKOZAT

A Kontinentális Kongresszus igyekszik gátat szabni a háborúnak, szeretnék rendezni a helyzetet III. Györggyel, de a brit uralkodó árulónak kiáltja ki a kongresszus tagjait. Ezt követően a kongresszus megszavazza és aláírja a Függetlenségi nyilatkozatot, ami kimondja, hogy Amerika független, szabad állammá válik.

1778. JÚNIUS 28.
A MONMOUTHI CSATA

A függetlenségi háború egyik legmeghatározóbb csatája, ahol George Washington komoly csapást mért a brit seregre, amivel egyben a pozícióját is megerősítette. Ugyanekkor Charles Lee-t hadbíróság elé állítják, amiért Washington utasításaival szembemenve visszavonulásra szólította fel a katonáit.

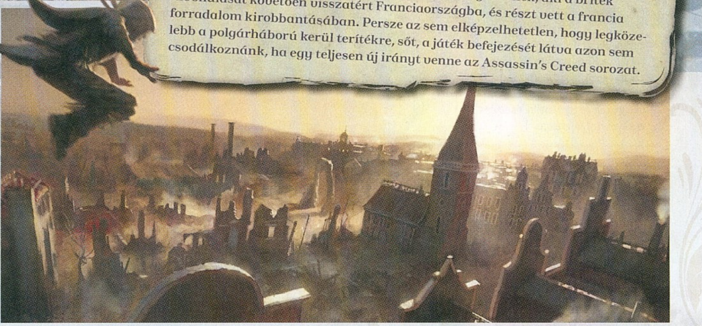
1783. NOVEMBER 25.
A KIHAJÓZÁS NAPJA

1781-ben, Yorktownnál a gyarmatok hadereje döntő csapást mért a brit erőkre, minek köszönhetően a Lord Cornwallis vezette sereg letette a fegyvert. 1783-ban a párizsi béke aláírásával ér véget a háború, és az utolsó angol hajó november 25-én hagyja el New York kikötőjét – Connor szeme láttára.

HOGYAN TOVÁBB, ASSASSIN'S CREED?

Habár az Assassin's Creed III végén lezárul Desmond története, és rengeteg kérdésre választ kapunk, ez korántsem jelenti azt, hogy ezzel véget ért az Assassin's Creed-széria. Sokkal inkább arról van szó, hogy a harmadik résszel lezárult egy fejezet a sorozat életében. Ha tippelnünk kellene a folytatást illetően, akkor azt mondanánk, hogy a következő nagyobb felvonás a francia forradalom idején fog játszódni. Gondoljuk ezt azért, mert a forradalom időrendben a függetlenségi háború után játszódik, ráadásul Connor történetében kiemelt szerep jut Marquis de La Fayette-nek, aki a britek kivonulását követően visszatért Franciaországba, és részt vett a francia forradalom kirobbantásában. Persze az sem elképzelhetetlen, hogy legközelebb a polgárháború kerül terítékre, sőt, a játék befejezését látva azon sem csodálkoznánk, ha egy teljesen új irányt venne az Assassin's Creed sorozat.

A téli táj nem csak a képeken néz ki varázslatosan, a képernyőn, mozgás közben még ennél is szebb!



a történelem egy elég heves időszakában járunk, akár még kisebb lázongást is szíthatunk a helyiek között, akik ha megkapják a kezdő lökést, akkor szó nélkül mennek neki bárkinek, aki vörös zubbonyt visel.

SZABADSÁG, JÖJJ VELEM!

A városok felszabadítása nem újkeletű dolog, hiszen már a Brotherhoodban is találkozhattunk ezzel a játékelemmel, azonban az AC III egy egészen új megoldással várja a kalandra vágyó asszasszinokat. New York és Boston kerületekre oszlik, és alapból minden ilyen egységet a templomosok uralnak. Ha szeretnénk felszabadítani őket, akkor meg kell oldanunk a helyiek kisebb-nagyobb bajait miniküldetések (betegszállítás, adósságegyenlítés, kiszabadítás, stb.) formájában, majd ha ezekkel megvagyunk, akkor meg kell keresni az adott kerületben tevékenykedő „kollégánkat", aki ránk bíz egy utolsó missziót. A sikeres teljesítéssel nemcsak a város egy részét szabadítjuk fel, de még az említett orvgyilkos is csatlakozik hozzánk, akit innentől nemcsak segítségül hívhatunk, ha baj van, de akár különböző küldetésekkel is megbízhatjuk, akárcsak a Brotherhoodban vagy a Relevationsben – a „testvéreinknek" köszönhetően ezúttal Amerika keleti partját szabadíthatjuk fel a templomosok uralma alól. Ráadásul már galambdúcokat sem kell keresnünk, ha a testvériségünket szeretnénk menedzselni, az erre szolgáló menüt akár egyetlen gombnyomással is elérhetjük.

És ez még nem minden. Összesen hat orvgyilkost szervezhetünk be, és minden egyes tag után kapunk egy speciális akciót. Az első a sima assassinate, mikor a barátaink segítenek nekünk a harcban, aztán van a riot lehetőség, mikor balhét kavarnak az utcán, a cover escort mozgó fedezéket biztosít, amivel eltűnhetünk a minket kereső szemek elől, vagy ott a lure, mikor az egyik cimboránk felhívja magára a figyelmet és elcsalja az utunkban álló őröket.

VÁR A VADON!

A Frontier nevű területen hasonlóan összetett feladatokkal nem találkozhatunk, ellenben itt is akad bőven tennivaló. Megtámadhatunk konvojokat, kipucolhatunk brit erődöket, csatlakozhatunk vadásztársaságokhoz (akik speciális állatok nyomába küldenek), megoldhatjuk az erdőben élők küldetéseit, gyűjthetünk tollakat, kereshetünk kincsesládákat, vagy szimplán csak barangolhatunk kedvünkre. Ez utóbbi kifejezetten élvezetes tevékenység, ugyanis a jobbára érintetlen természet valami egészen elképesztően néz ki. Megmászhatunk óriási magaslatokat, átúszhatunk folyókat, felmászhatunk a legnagyobb fákra, és a szánk tátva marad a csodálatos látványtól – ennyire szép, ennyire természetes flórával még egyetlen játékban sem találkozhattunk korábban. Mindezt pedig csak tetézi, hogy az egyes fejezetekben változnak az évszakok, így ugyanazt a tájat megcsodálhatjuk nyáron és télen, sőt, még az időjárás is dinamikus, így hol napsütésben, hol ködben, hol reggeli párában fogunk menetelni, de az sem kizárt, hogy elkap minket egy kiadós eső, vagy egy komolyabb hóvihar.

És nem szabad elfeledkeznünk a tanyánkról sem, ahol kezdetben csak egy kissé lepusztult kúria áll. Az idő múlásával azonban megjelennek a környéken a letelepedni vágyó emberek, akik szintén küldetésekkel látnak el minket, amiket ha teljesítünk, akkor elkezd bővülni a birtokunk. Beköltöznek a favágók, a bányászok, a vadászok, fogadó nyílik, plusz az emberek elkezdenek családokat alapítani, és a terület szép lassan, küldetésről-küldetésre kivirágzik. Ennek pedig nemcsak az a szerepe, hogy a „bázisunk" egyre népesebb és fejlettebb lesz, de beindíthatjuk a saját kereskedelmi hálózatunkat is. A birtokunkon élő és tevékenykedő emberektől megvehetjük a portékájukat, majd ezeket továbbadhatjuk a városi kereskedőknek, egyre nagyobb hasznot bezsebelve.

A kereskedést és a szállítást a főkönyvünk segítségével, egy külön menüben menedzselhetjük, és egy ponton túl megjelenik a crafting opció is, amivel különböző

Habár a bosszantó hibáknak nincs híján az Assassin's Creed III, a ránk váró tartalom mennyisége és minősége bőven kárpótol a kevésbé jól sikerült játékelemekért...

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

UTAZZ GYORSAN!

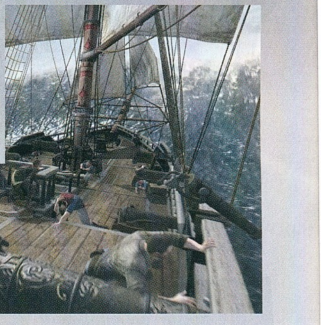
A játékban végre megjelentek a gyorsutazási pontok, amelyeknek köszönhetően már nem kell folyton átvágni a térképen, elég egy gombnyomás, és a kiválasztott pontokra ugorhatunk. Ez igaz a városokra is, ahol több gyorsutazási lehetőséget is megnyithatunk. Ehhez nem kell mást tenni, mint keresni egy csatornalejáratot, és a földalatti hálózatot bebarangolva megnyitni minden egyes ilyen pontot.

KERESD A KIHÍVÁST!

Az Assassin's Creed III nem lett egy kifejezetten nehéz játék, de ha te szeretnél megszenvedni vele, akkor nem kell mást tenned, mint odafigyelni az egyes szekvenciák opcionális feladataira, ezek ugyanis igencsak megizzasztják az embert, ha szeretnénk teljesíteni őket. Minden szekvencia több bónuszfeladatot tartalmaz, és a megoldásuk a 100%-os kijátszás eléréséhez is szükséges!

NE LÉGY MOHÓ!

A tanyánk fejlesztésével egyidőben megnyílik a kereskedés lehetősége is, azaz eladhatjuk az általunk gyűjtött, vagy a birtokunkon dolgozó emberektől megvásárolt termékeket. Az első pár szállítmány ugyan nem fog sok pénzt hozni, de ez ne vegye el a kedveteket, ugyanis az új emberek érkeztével egyre több lehetőség nyílik meg a számotokra, és idővel egész vagyonokat kereshettek egy-egy fuvarral.



Connor ugyan kiveszi a részét a függetlenségi háborúból, ám a játék története ezúttal is inkább a bosszúról szól, és nem egy nemzet születéséről

fejlesztéseket hajthatunk végre, illetve nekiállhatunk a saját termékek (hordók, fegyverek, használati tárgyak stb.) gyártásának, amiket aztán szintén szép summáért adhatunk tovább Bostonba vagy New Yorkba.

Mindez persze nem kötelező, a játék „végigjátszható" anélkül is, hogy akár egyetlen deszkát eladnánk, de az AC III akkor válik igazi élménnyé, igazán tartalmas programmá, ha elmerülünk az olyan lehetőségekben, mint a környékbeliek ügyes-bajos dolgainak megoldása, a városok felszabadítása, a kereskedés vagy éppen a vadászat.

TENGERRE TATA!

És ha a sok szárazföldi tevékenység nem lenne elég, akkor még tengerre is szállhatunk, hogy kapitányként bizonyítsuk a rátermettségünket. Nem vicc, már a sztori során is a kormánykerék mögé kell pattannunk, és ha bejön a dolog, akkor a tengeri mellékküldetések során folytatható a móka. A hajókat pedig nemcsak navigálni kell (szélirány figyelése, sebesség megadása, kormányzás), de tengeri ütközetekbe is bocsátkozhatunk, ahol némi taktikázás és különböző támadások segítségével küldhetjük a tengerfenékre az ellenséges fregattokat – vagy akár meg is csáklyázhatjuk és elfoglalhatjuk őket, ha úgy hozza a helyzet. Habár mindezt véghezvinni elsőre bonyolultnak tűnhet, az irányítás és a parancsok kiadása annyira pofonegyszerű, hogy nem is értjük, idáig miért nem jutott senkinek az eszébe. A hajó sebessége egyetlen gombnyomással szabályozható, az irányt jobb és bal mozdulatokkal adhatjuk meg, a szél miatt néha ellenkormányozni kell, a harc során pedig csak azt kell kiválasztanunk, hogy melyik oldalon szeretnénk tüzelni, majd a navigálás mellett ki kell adni a parancsot a megfelelő ágyúk elsütésére.

ÉRTÉKELÉS

BATE

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo E6700 3 GHz vagy AMD Athlon 64 X2 6000 CPU, 2 GB RAM, 512 MB SM 4.0 VGA, 17 GB HDD

Az idei év egyik legtartalmasabb játéka, ami elképesztő mennyiségű feladattal várja a játékosokat. Ráadásul emellé remek történet és gyönyörű látvány is dukál.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Remek sztori, változatos küldetések, hatalmas, szabadon bejárható terep, hihetetlen mennyiségű extra tartalom.

KONTRA

A játékban nem nagyon van kihívás, a harc túl egyszerű, és túl sok az előre megrendezett akció.

92%

A szisztéma gyorsan átlátható, a tajtékzó tengeren fogócskázni pedig olyan adrenalinlöket, amihez foghatóval ritkán találkozhatunk videojátékban. És hiába tekinthető ez amolyan „minijátéknak" az egész programhoz képest, a tengeri küldetések olyan jól le vannak modellezve, hogy azt sem bánnánk, ha a következő orvgyilkosunk egy kalóz lenne, akivel a tengereket járva kellene a templomosokra vadásznunk.

NEM FENÉKIG TEJFEL

Habár kétségtelen, hogy az AC III az elmúlt évek egyik legtartalmasabb és legösszetettebb sandbox játéka, ami valódi élménnyel ajándékozza meg a játékosokat, de ettől még korántsem tökéletes alkotás. A korábban említett, kissé összecsapott befejezés csak egy dolog, ami ennél sokkal fájóbb, hogy továbbra sincs igazi kihívás a programban. A harcrendszer még tovább egyszerűsödött, hiába vannak különböző típusú ellenfelek, a visszatámadás használatával (aminek hatására ezúttal egy „bullet time" effektet is kapunk) egy nagyobb csoport is pikk-pakk elintézhető, az AI helyenként botrányos, a lőfegyverek pedig sokszor használhatatlanok, mert az újratöltést követően néha hiába nyomkodjuk az elsütés gombot, Connor az istennek sem hajlandó engedelmeskedni.

Szintén zavaró, hogy a fejlesztők ezúttal túl sokszor éltek az előre megrendezett (azaz scriptelt) akciók lehetőségével, ráadásul elég visszatetsző módon: akadnak olyan küldetések, mikor a feladat csakis úgy kivitelezhető, ahogy azt a tervezők elképzelték – kár, hogy kell vagy 5-6 idegtépő újrakezdés, mire erre rájövünk. A legdurvább, hogy ilyen a játék utolsó „főellenfele" is, ami nem csak a nyilvánvaló „csalás" miatt hihetetlenül bosszantó, hanem azért is, mert a történet legkritikusabb pontján egy olcsó és frusztráló üldözéssel szúrják ki a játékosok szemét.

És a sor ezzel még nem ért véget, hiszen a lovakkal való közlekedés néha igazi szenvedés (főleg az erdőkben), és Desmond különálló (ám kötelező) küldetésein is nagyon érződik, hogy nem ugyanaz a csapat készítette őket, mint a játék gerincét képező connoros részeket. A jelenben élő főszereplőnk feladatainál a látvány helyenként kiábrándító, és a modern környezetben zajló harc és mászkálás valamiért nem olyan folyékony és szórakoztató, mint mikor az Animusban tevékenykedünk.

Hasonlóan bosszantó apróságok persze még akadnak (főleg az irányítás terén), de végeredményben ezek eltörpülnek a játék nyújtotta szórakozás mellett. Márpedig az AC III szórakoztató, méghozzá hihetetlen módon, ráadásul úgy nyújt újdonságokat, hogy közben hű marad a szériát naggyá tevő játékelemekhez. Ha megkedveled a karaktert, ha ráérzel a hangulatra, ha belakod a program nyújtotta világot, akkor biztos, hogy ez lesz az a játék, amiről még hosszú idő múltán is beszélni fogsz a barátaidnak.

BŐVÍTSD A KAPACITÁST!

A kereskedelem során, a birtokon termelt javakat szekérrel lehet eljuttatni a városi kereskedőkhöz, ám kezdetben egy konvoj nem bír el túl sok cuccot. Amint megnyílik számodra a craftolás lehetősége, vegyél újabb szekereket, és növeld a tárolókapacitásukat (egymás után többször is), mert így egyszerre több árut tudsz a városba küldeni, akár különálló konvojokban is.

KUTASD FEL A KERESKEDŐKET!

Ha Bostonban vagy New Yorkban jársz, akkor derítsd fel teljesen a várost, és a térképed segítségével keresd meg a kereskedőket. Ez főleg azért fontos, mert a tanyáról csak akkor tudsz szállítmányt küldeni nekik, ha egyszer már jártál a boltjukban. Több kereskedőt ismerni pedig azért nagy előny, mert így mindig ki tudod választani azt, aki a legtöbb pénzt adja az általad kínált portékáért.

NE TÖRD MAGAD!

A játékban számos alkalommal találkozhattok majd kincsesládákkal, azonban ezeknek egy részét fel kell törni. A zárnyitás elég körülményes feladat, ám ha nem boldogultok vele, akkor sincs baj, ugyanis az összes ládához tartozik kulcs is, amelyeket az ilyen-olyan feladatok során lehet megszerezni. A játék mindig tájékoztat, ha megtaláltok egy adott ládához való kulcsot, és utána rögtön lehet a lootért szaladni.

VIGYÁZZ A KONVOJRA!

Habár a XVIII. század még nem a vadnyugat kora, ettől függetlenül a megrakott konvojok nincsenek mindig biztonságban, könnyen megtámadhatják és megsemmisíthetik őket. Ha a program figyelmeztet, hogy az egyik szállítmányod bajban van, akkor ne teketóriázz, ugyanis nagyjából 5 perced van a helyszínre érni. Pattanj lóra, vagy használd a gyorsutazási pontokat, ugyanis gyalog aligha lesz esélyed időben odaérni.

Lehet, hogy a kis főszereplő, Lilli azért nem beszél, mert nincs is neki szája...?

A NYÚLON TÚL

[EDNA & HARVEY

HARVEY'S NEW EYES]

[ÍRTA XREDENC] **Drága barátaim, ünnepelni jöttünk ma össze! Nem is oly rég kemény szavakkal illettem a német Daedelic csapatát, most azonban dicsérnem kell őket: nemcsak eddigi legkiválóbb munkájukat tették le az asztalra, hanem az utóbbi idők egyik legjobb kalandcímét is!**

Egy 1977-es születésű hamburgi fiatalember, Jan Müller-Michaelis (alias Poki) szülővárosa híres tudományegyetemének számítógépes média szakán 2005-ben, „A számítógépes játék, mint nem lineáris média" című diplomamunkája tárgyául egymaga nekiállt egy kalandcím elkészítésének. Ő maga írta, rajzolta, animálta, programozta, „zenélte" az egészet, és sikerült is elérnie vele kitűzött célját. Aztán 2007-ben Carsten Fichtelmann nevű barátjával megalapította a Daedelic Entertainment stúdiót, és kipofozták, majd piacra dobták a szóban forgó játékot – ez volt az Edna & Harvey: The Breakout, amely egyből reflektorfénybe állította a csapatot, akik azóta rendesen belebetonozták magukat a kalandműfajba, hiszen olyan címeket köszönhetünk nekik, mint a Whispered World, a New Beginning, vagy a 2010/10-es számunkban tesztelt Chains of Satinav és Deponia.

Az Edna & Harvey szerethető, kellemes játék volt, bár a mai kor embere számára nehezen szokható a korai LucasArts érát meghatározó, klasszikus point and click irányítás (a játékosnak ki kell választania a megfelelő szöveges parancsot az interfészről, majd a képernyőről az objektumot, amin/amivel végre akarja hajtani azt), ám a nagyobb gond az volt, hogy bő három évbe telt, mire sikerült elkészíteni a nemzetközi verziót, és a gyenge lokalizáció, plusz pár buta hiba alaposan lehúzta az egyébként valóban remek kalandcímet. Épp emiatt valószínűleg kevés olvasónknak volt hozzá szerencséje – meg kell azonban nyugtatnom őket, hogy ez a játék afféle mellékág, nem szükséges ismerni hozzá az elődöt (ha képben akartok lenni, egy külön dobozban megtaláljátok a rezüméjét), bár találkozunk pár visszautalással, régi ismerőssel, de mondom, önmagában is élvezhető a portéka.

ELZÁRDA

A Harvey's New Eyes főhőse tehát egy új karakter, Lilli, aki egy zárdaiskolában nevelkedik, és finoman szólva is meglehetősen különös teremtés. Igaz, nézőpont kérdése, hogy a kislány nem teljesen komplett-e, vagy a világ körülötte, minthogy az sem fog kiderülni, hogy néma-e a szentem, vagy csak mindenki a szavába vág, lévén egy-egy nyögés, szótag hagyja el csak az ajkait, bár a párbeszédek így is folynak, persze erősen egyoldalúan, szinte monológ jelleggel. Mindez egészen sajátos atmoszférát teremt, ugyanis nincs hagyományos értelemben vett dialógusrendszer, a feltehető kérdések a képernyőre kiírt mondatok helyett ikonok formájában jelennek meg. Hősnőnk sajátos természete miatt a fejlesztők egészen zseniális módját választották a történetszövésnek: a Bastionhoz hasonlóan „felfogadtak" egy narrátort, aki folyamatosan kommentálja cselekedeteinket, ám nem azt mondja, amit a képernyőn látunk, hanem amit Lilli az ő meglehetősen egyedi nézőpontjából megél; mindez olyan hangulatot teremt, amivel ritkán találkozunk manapság. Igazi varázslat ez, ráadásul a végtelenségig morbid – sajnálatos módon utóbbi aspektust nem fejthetem ki anélkül, hogy le ne lőnék pár poént; már csak ezért is megéri leülni a játék elé, és átadni magatokat e meglehetősen szürreális mesemondásnak.

Persze aki ismeri az alapművet, tudja, hogy a szürrealizmus nem áll távol tőle, hiszen akár úgyis elmesélhettük volna annak sztoriját, hogy Ednát jogtalanul zárták diliházba – ha nem lett volna a kezében Harvey, a beszélgetőtársa... Ebben a játékban ők is felbukkannak, ráadásul kulcsszerepben, és bár Ednával keveset találkozunk (bár fontos helyzetekben), a plüssfigura, ahogy azt a cím is sejteti, főszereplővé lép elő. Az első fejezet végén ugyanis felbukkan a jó öreg Dr. Marcel, ama bizonyos elmeorvos, aki a kék nyuszikából egy, a gyermekek hipnotizálására alkalmas babát készített, amivel sikeresen blokkolja is Lilli egyes

ADATOK

KIADÓ
Daedalic Entertainment

FEJLESZTŐ
Daedalic Entertainment

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

INFO

Az Edna & Harvey: Harvey's New Eyes 2012. október 16-án jelent meg, legegyszerűbben a Steamen keresztül lehet beszerezni, méghozzá 15 euró kicsengetését követően.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

EMLÉKIDÉZÉS

Az öreg logikai feladványánál (a jobbra fent lévő Notepad ikonra kattintva nyithatod meg) a pipák a következő négyzetekbe kerülnek: bal felső elemnél 1. sor 3., 2. sor 1., 3. sor 2., jobb felső és bal alsó elemnél 1. sor 2., 2. sor 3., 3. sor 1. Ez csak egy mankó, amiből kiolvashatod, a polcra miket kell pakolnod; íme, a konkrét lista: dühös (angry) maszk, szarvas (deer), kókuszdió (coconut).

A TEMPLOMOSOK KINCSE

A könyvet a hazánkban is igen népszerű Sudoku szabályai szerint kell kitöltened az üres négyzetekbe kattintással, majd kiválasztással (minden 4x4-es mezőben, illetve sorban és oszlopban különböző ikonnak kell szerepelnie); majd jobb oldalról a három „matricát" helyezd el a négyzetrács legaljára, balról jobbra így: 1. matrica, 2. matrica, „lyuk", 3. matrica.

AZ IGAZSÁG VAK

A vadnyugati seriff irodában Harvey Justitiát kell átvágnod: az egyenletek végén a „Lie Good" végeredménynek kell kijönnie. A felső négy ikonpárból az első összeadáshoz pakold le a 2. és 4. párt, az így kapott ikonpárt (Lie Wisdom) tedd le a második összeadáshoz, mellé fentről a 3. párost, megkapod a „Lie Truth" duót. Ezt tedd le legalulra, mellé fentről az első párt, és meg is vagyunk.

AZ ELŐZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL...

Az alapmű főhőse Edna, Dr. Marcel elmegyógyintézetének lakója. A fiatal lány a folyamatos elektrosokk-kezelés miatt nem tudja, miért van bezárva, egyáltalán, nem sok mindenre emlékszik múltjából. Amikor megtudja, hogy apját a szomszéd srác, az őt folyamatosan szívató Alfred Marcel (történetesen a fent nevezett doki fia) megölésével vádolják, elhatározza, hogy megszökik a diliházból, kideríti az igazságot, és tisztára mossa atyja nevét. Ebben társa lesz Harvey, hűséges, kék plüssnyuszija, aki folyamatosan kommunikál vele, sőt képes őt visszajuttatni a múltba, ami által nemcsak egy-egy puzzle-darab kerül a helyére, hanem Edna visszanyeri pár rég elfeledett képességét is. A szökés a beutaltak segítségével végül sikerül, és SPOILER! kiderül, hogy Alfredet (Harvey utasítására) Edna lökte le a lépcsőn, bűnét pedig apja magára vállalta. A játék végén döntéshelyzetbe kerülünk: vagy az időközben felbukkanó Dr. Marcelt nyírjuk ki, vagy a tapsifülest. Előbbi esetben Edna nyom nélkül eltűnik, míg utóbbiban visszatér az intézetbe, ahol új személyiséget kap.

Ahhoz, hogy megértsd, mennyire szürreális néha ez a játék, elég csak a fenti screenshotra pillantani: hatalmas, zombiszerű apáca, megspékelve a kietlen tájjal és egy óriáspókkal. Van még kérdés?

Szegény nyuszi, nem csak a fején van vágás, de még át is „programozták", hogy hipnotizáljon...

képességeit, aki így nem hazudhat, nem mehet veszélyes helyekre, nem használhat tüzet vagy épp éles dolgokat. Itt jön képbe a játék igazi csavarja: ahhoz, hogy ezeket feloldjuk, le kell győznünk az egyes tiltások démonait a maguk eszközével (azaz saját magukkal kimondatni, hogy a tűz vagy egy füllentés adott esetben hasznos lehet) egy alternatív, ugyancsak elvont dimenzióban – sőt a valóság és eme álomvilág között némi átjárás is van, ami a továbblépés kulcsát jelenti bizonyos esetekben. A mechanizmus ezen eleme egészen kimagasló módon van összerakva, ráadásul változatos feladatokat is kapunk, a végső csata például, ami egy körökre osztott stratégiai táblás játék (!), mindenképp az amúgy is kiváló kaland egyik csúcspontja.

MINDENNAPI DÉMONAINK

Hozzá kell tennem a fentiekhez, hogy a dolog nem szeplőtelen. A fent már emlegetett Daedelic-tesztekben felhánytorgatott „de" itt is jelen van. Több helyen

is megbicsaklik a logika, és itt nemcsak a műfajt kísér(t)ő erőltetett megoldásokra gondolok, amitől néha a legszelídebb kalandor is lefejeli a monitort, hanem például az első nagyobb logikai feladványra, amelyet sehogy se tudtam összerakni, és szégyenszemre rá kellett böknöm az automatikus teljesítés gombjára (bár lehet, hogy Pokiék nem véletlenül implementálják ezeket játékaikba...).

Ezen még mindenképp van mit csiszolniuk a srácoknak, minden más azonban nagyon rendben van, és nemcsak a narratíva, hanem a látvány is. A stúdió eddigi alkotásai is dicsérhetők voltak ezen a téren, ráadásul ugye két stílusban is otthon vannak, az egyik a fantasy-történeteket kísérő, gazdag színvilágú, már-már barokkos látvány (Whispered World, Satinav), a másik a rajzfilmszerű, inkább karikírozott megjelenés, amilyen a Depona és az Edna is volt. Ez a cím az utóbbi kategóriába sorolható, de olyannyira kimunkált, átgondolt, végletekig csiszolt, hogy újból csak a „zseniális" jelzőt tudom ráaggatni, és ismét csak azt tudom mondani, ezt mindenkinek látnia kell. Paradox módon mindezzel ráadásul még egy amúgy nehezen védhető tervezői döntést is sikerült a srácoknak „legalizálniuk": miután legyőztük a démont, ahhoz, hogy használhassunk egy korábban tiltott dolgot, be kell azt kapcsolnunk az interfészen (egyszerre csak egy ilyen lehet aktív), és ha nem teszed meg, azonnal

ÉRTÉKELÉS

]{REDENC

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 1,5 GB RAM, SM3 256 MB GPU, 2 GB HDD

Amikor egy játék átlép saját és műfaja korlátain, és összművészeti médiává nemesedik, hirtelen minden a helyére kerül. Akkor már nem érdekelnek a hibák, csak átadod magad az élménynek, és megköszönöd az alkotóknak, hogy részese lehettél mindennek...

GRAFIKA:	90%
HANG:	89%
JÁTÉKÉLMÉNY:	88%

PRO

Remek látvány és animációk, zseniális narratíva, abszurd, morbid humor.

KONTRA

Pár logikai és tervezési hiba, amik ki-kizökkentik a játékost a beleélésből.

89%

fejedre koppint a játék. És bár sokadik alkalommal átélve akár idegesítőnek is nevezhetném a dolgot, ám ennek megoldása mégis elfeledteti az apró bosszankodást: ilyenkor ugyanis a leglehetetlenebb helyeken is besétál a képbe a morcos képű Harvey, és fejedre olvassa a bűnöd, ami annyira abszurd és végletekig vicces, hogy tényleg megbocsátod a fejlesztőknek az apró tüskét.

VASTAPS

Az alapjátékot ismerőknek külön bónusz, hogy az utolsó fejezetben visszatérünk a jó öreg elmegyógyintézetbe, és találkozhatunk a régi ismerősökkel, ráadásul kicsinosítva: itt lesz Mr. Frock, Beeman, Adrian „király", Peter, Petra és a stúdió mára ikonikussá vált hőse, Droggeljug is, s mondanom se kell: most is megkapjuk a szokásos, hozzá kapcsolódó achievementet. Ezekből is van egyébként egy híján másfél tucat, közte pár igen aljas, és a játékidő első nekifutásra (persze nem utolsósorban az említett logikai botlások és a meglehetősen sok mászkálás miatt) eléri a manapság korrektnek mondható tíz órát. Sőt, akárcsak az elöd esetében, itt is kapunk két befejezést; igaz, ez sem olyan nagy durranás, de ugyancsak morbid, ami tökéletesen lezárja a történetet – emiatt nem marad tehát bennünk hiányérzet, és mint említettem, a nehézségeket, butaságokat sem érezzük frusztrálónak, annyira szerethető ez a fekete humorral bőven átitatott, nagyszerű köntösbe öltöztetett kalandjáték. A Harvey's New Eye, ahogy a bevezetőben írtam, véleményem szerint a Daedalic eddigi legjobb címe, és minden hibája ellenére a műfaj egyik kiemelkedő darabja, amit jó szívvel ajánlok mindenkinek.

BAGOLYBESZÉD

A hídnál egy baglyot kell elhessegetned sípjelekkel. Minden jelnek van egy jelentése, amely sorban megjelenik balra lent, ahogy használod őket. Amint megvan a négy ikon (Hey, Stop it, Sorry, Nevermind), jöhet a lényeg. Mondd ezt a bagolynak: „Stop it", erre ő válaszol: „Sorry", te mondd: „Nevermind", és megkapod a nevetést. Nevess vissza (Hahaha), majd jöhet a „Stop it!", és meg is vagyunk.

SÁMÁNTÁNC

A vadnyugati alternatív valóságban egy sámánt kell eljuttatnod a pálya egyik feléből a másikba úgy, hogy ajtókon tereled át, ám jó ha tudod, hogy ezek a különleges átjárók egy bizonyos rendszerben össze vannak kötve. Három gombot használhatsz: irányíthatod a figurát le (L), fel (F) és be egy ajtón (B). Ha elakadsz, akkor itt a megoldás: B-L-B-F-F-B-F-F-B-L-B.

A PIZZAPROBLÉMA

A szerepjátszókat pizzával kell lekenyerezned, ám a négy embernek eltérő az ízlése – szerencsére mindegyikük színtévesztő, így megfelelő színűre festett feltétekkel átverheted őket (a festést a vécében lehet megejteni, ha a piszoárokat megfelelő színű anyagokkal lefedted). A megoldás: piros banán, sárga áfonya (blueberry), zöld paradicsom (tomato), kék brokkoli.

A VÉGSŐ CSATA

Először Justitiát, a hóembert és a pókot nyírd ki. Első támadód legyen Lying a propaganda kombóval (ez felhasználja Listeninget is), ami blokkolja a célpontot, és sebzi két társát. Ezután jöhetnek a szólisták: Sharp, Fire és Location, Combat vagy Magic támadással, a kör végén a Berserker / Magic, amivel egy támadót újraaktiválhatsz, illetve az Alcohol / Magic, amivel a legkisebb HP-jú társadat meggyógyítod.

EZÉRT NEM JÁR MEDÁL

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

[IRTA CHRIS] **Hiába írunk itt bármit arról, hogy milyen lett az új Medal of Honor, kiadója biztosan meg lesz elégedve az eladásokkal. Hiába írjuk majd le, hogy ez így nem jó, az úgy nem jó, az emberek megveszik, mert ez egy MEDAL OF HONOR. Egy hangzatos cím, ami egykor szebb napokat is megélt.**

Na igen, ugye emlékeztek, milyen jó is volt a 2002-ben megjelent első PC-s Medal of Honor, az Allied Assault? Igaz, akkor még a második világháborús éra volt a divat, szinte nem telt el úgy egy hónap, hogy valamilyen játékban ne kellett volna tigris tankokat robbantgatnunk, géppuskatűzben partra szállnunk, vagy ejtőernyővel ugrálnunk a német vonalak mögé. Az Allied Assault megjelenését követő években tonnaszám potyogtak a nyakunkba a hasonló témájú FPS-ek, Medal of Honorból is összesen tizenegy érkezett az Electronic Arts stúdióiból, egészen a 2010-es váltásig, amikor a kiadó úgy döntött, hogy a sorozat megérett arra, hogy modern köntösbe bújtassák.

A két évvel ezelőtti részt simán csak Medal of Honornak hívták, s igen vegyes érzelmekkel fogadta a közönség. Míg a külalakra, az egyszemélyes kampányra és a hangulatra nem igazán volt panasz, addig a multiplayer hemzsegett a komolyabb hibáktól és hiányosságoktól. Most, 2012 végén befutott a modern Medal of Honorok következő része, amely a Warfighter alcímet kapta, és amitől azt reméltük, hogy elfeledteti velünk az előző rész által okozott traumákat, és végre megmenti az egyre inkább a posványba süllyedő sorozatot – de nem így történt. A Warfighter hatalmas csalódás lett, szinte alig akad olyan része, amire dicsérő jelzőket aggathatnánk. De menjünk szépen sorban. Lássuk, milyen lett az egyszemélyes játékmód!

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Danger Close

MŰFAJ
FPS

MULTI
20 fős

INFO

A Medal of Honor: Warfighter 2012. október 23-án jelent meg Európában. A hazai boltokban a dobozos verzió 10 990 forintért szerezhető be, de a játék Digital Deluxe változata letölthető közvetlenül az Originből is, 60 euróért.

Nemzeti haladást!

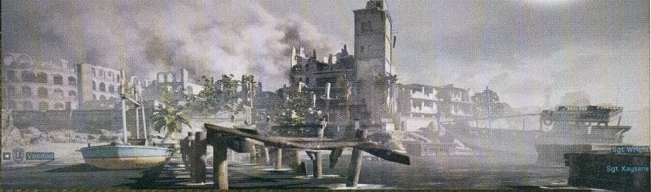
A Nations rendszer a multi legérdekesebb része, amiben természetesen Magyarországot képviselve is játszhatunk. A megjelenést követő héten hazánk a világranglista 92. helyén állt, eddig 256 játékos adott le tokeneket az országunknak. Természetesen a nagyobb nemzetekkel már a népesség miatt sem igazán versenyezhetünk, de azért húzzatok bele srácok!

LEJTMENETBEN

A Warfighter sok hasonló akciójátékkal egyetemben két főbb részre osztható, melyeket vétek lenne egy kalap alá venni az értékeléskor: egyszemélyes és többszereplős játékmódra. Hasonló programok tucatjait veséztük már ki a Guru hasábjain, ezért kíváncsiak voltunk, hogy vajon milyen újdonságokat rejt a Warfighter singleplayer része, mik azok az extrák, melyek kicsit egyedivé, különlegessé teszik a játékot.

Nos, a kampány első és legnagyobb hibája pontosan az, hogy nem sokat tesz azért, hogy beírja magát a történelemkönyvekbe, azaz konkrétan semmi olyat nem nyújt, amit ne láttunk volna már ezerszer más játékokban. Az egyszemélyes játékmódnak nincs egyetlen olyan eleme, ami egy kicsit is különlegessé, izgalmassá tenné a Warfightert. Egyszerű cső-FPS-ről van szó, amely a végigjátszás során meg sem próbálja felrázni a játékmenetet, így hihetetlen hamar unalomba fullad. Nem találkozhatunk egy valamire való külsős akciójelenettel sem (mint amilyen a Modern Warfare sorozatra jellemző AC-130-asban való lövöldözés volt), csak megyünk és lövünk, aztán jön a következő pálya, ahol minden kezdődik elölről, s közben nagyokat ásítunk, azt kérdezve magunktól, hogy mikor jön már az érdekesebb rész, vagy legalább a stáblista. A történet vége felé már annak is örültünk volna, ha csak egy rövid szkriptelt jelenetet kapunk, de még ezekből is irtózatosan kevés van a programban. Bevallom, hogy ennyire unalmas és repetitív akciójátékkal már rég találkoztam, pedig a Homefront emléke még elég erősen él bennem.

Persze a készítők érezhették, hogy nem lesz ez így jó, ezért valamilyen módon megpróbálták megtörni a monotonitást,

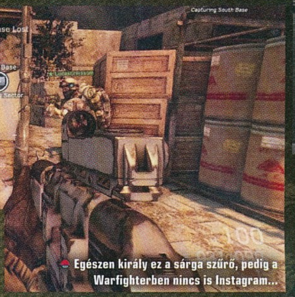


WILSON VÉLEMÉNYE

Az idei Medal of Honor epizód nem sokkal a lapzárta előtt érkezett meg hozzánk, de Chrisen kívül más is ki tudta próbálni, hogy mit tud.

WILSON SE NEM LELKES, SE NEM IZGATOTT

Ha bármit is vártam volna a Warfightertől, lehet, hogy csalódom – bár így sem mondhatom, hogy túlságosan élveztem volna. Olyan, mintha egy bizottság állította volna össze a statisztikai hivatal adatai alapján, megnézve, hogy a többi FPS-ben mi volt a népszerű. Csakhogy a játékkészítés ennél azért összetettebb feladat, ütős technológiát lehet és sikerült is venni, de lelket, hozzáértést már nem. Ez egy gyönyörű, de hihetetlenül buta, teljesen szétszórt fércmunka, egy olyan témában, ami már két éve lecsengett – egyszerűen rosszkor jött, rossz időben és rossz állapotban. Elég volt a napjainkban játszódó FPS-ekből!



Egészen király ez a sárga szűrő, pedig a Warfighterben nincs is Instagram...

Nos, vannak olyan pillanatok, mikor az ellenfél hamarabb tüzel. Ejnye Chris!

csak épp nem túl sok sikerrel. Az első ilyen próbálkozásuk az volt, hogy beépítették a játékba a breachelés lehetőségét, ami annyit tesz, hogy a végigjátszás során lépten-nyomon ajtókat kell berobbantanunk, majd lassított jelenetben lelőni a bent tartózkodókat. Igen-igen, láthattunk már ilyet kb. 4500 alkalommal, tehát legalább annyira újdonság ez, mint az, hogy lehet gránátot is hajigálni, de mivel nem sok említésre érdemes funkció kapott helyet a játékban, kénytelenek vagyunk ezekről mesélni. A breachelések során találkozhatunk a játék egyedüli újdonságával is, ami lényegében egy ici-pici fejlődési rendszer. Itt arról van szó, hogy amikor a lassított jelenetben berontunk egy ajtón, és fejlövésekkel végzünk ki embereket, akkor olyan további breach-technikákat oldhatunk fel, amiket a későbbi behatolásokkor használhatunk fel. Először csak simán, lábbal rúgjuk be az ajtókat, aztán jön a pajszer, a sörétes puska, végül a robbanószalag. Ennek persze az égadta világon semmi értelme, csupán típusonként eltérő animációkat kapunk, továbbá kiderül, hogy jó sok pénzt költöttek MOCAP-ra a fejlesztőstúdióban.

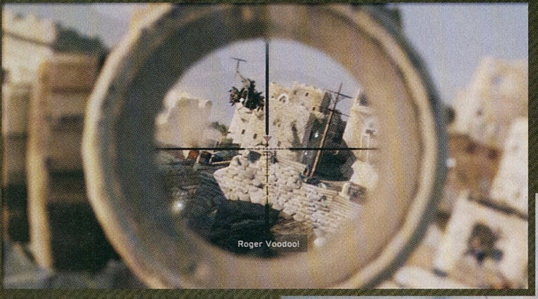
A játék egy másik fronton is megpróbálta felvenni a harcot a monotonitással, méghozzá autós, üldözős jelenetekkel, melyek szerencsére közel sem sikerültek olyan botrányosra, mint amilyeneket a Call of Juarez: The Carter című förmedvényben láthattunk. A kampányban két alkalommal lesz lehetőségünk autóba pattanni: egyszer azért, hogy elkapjunk egy rosszfiút, máskor pedig azért, hogy lerázzunk egy rakás lelkes testőrt. Mindkét esetben aprólékos

Ami bevált a BF3-ban, azt kár lett volna kihagyni a Medal of Honorból. A multit ezúttal is egy böngészőben, a Battlelogon keresztül lehet menedzselni.

> „VOLT PÁR VERSENYZŐ IDÉN, DE BIZTOS, HOGY A "NAGY CSALÓDÁS" LISTÁN A WARFIGHTER "ELŐKELŐ" HELYEN FOG SZEREPELNI..."

részletességgel felépített városi forgalomban kell száguldoznunk, kerülgetni az autókat, menni előre egy csőszerű útvonalon. Annak ellenére, hogy itt is elég korlátozottak a lehetőségeink, ezek a járműves epizódok viszonylag jól sikerült részét képezik a játéknak. A gond csak az, hogy a kihívás mértéke itt is nagyjából egy búgócsiga felhúzásával, vagy egy papírszalvéta összehajtogatásával egyenértékű.

A kampány egyetlen erősségét tehát az autós jelenetek képezik, ami egy FPS esetében elég furcsának hangozhat. Pedig így van, ugyanis a sima lövöldözős részek halálosan unalmasra sikeredtek: megyünk előre a kijelölt területeken (letérni tilos, különben aknára futunk), s közben igyekszünk minden terrorista fejébe golyót röpíteni, hogy aztán végre továbbmehessünk a következő pályára. A harc végig a szokásos mederben folyik, tehát a lövés-lövés-gránát-lövés módszer tökéletesen alkalmazható a végigjátszás során, csupán arra kell figyelni, hogy fedezékbe húzódjunk, ha véres lesz a képernyő széle, valamint kerülni kell a hatalmas és piros gránátikonokat. A kampány nagyjából 4 óra alatt letudható, s bár ez az idő nehezebb fokozaton játszva kitolható még egy-két órával, egyáltalán nem javasoljuk az



Ha a helikoptert nem is, a kis fickókat biztos le lehet szedni ezzel a puskával

„A FELEMÁSRA SIKERÜLT BAJTÁRSRENDSZERNEK KÖSZÖNHETŐEN A MULTIPLAYER INDÍTÁSA ELŐTT ÉRDEMES BEVENNI EGY-KÉT NYUGTATÓT"

Nos, annak a srácnak ott az irányzék közepén véget ért a játék. Legalábbis ebben a menetben.

újrajátszást, ugyanis csak a saját szenvedéseteket fogjátok így meghosszabbítani vele.

MAJDNEM, DE MÉGSEM

A sok negatívum után beszéljünk egy kicsit arról, hogy melyek a játék erősségei, mert szerencsére ilyeneket is találunk – bár a lista elég rövid lesz. Először is mivel a Warfighter alatt a Frostbite 2 motor fut, a játék nem néz ki rosszul. Persze korántsem olyan szép, mint az egy évvel ezelőtt megjelent Battlefield 3, de azt semmiképp sem mondhatjuk rá, hogy csúnya lenne. Akadnak részei (pl. a robbanások), melyekre ugyan ráfért volna egy kis utómunka, de összességében meg voltunk elégedve a látvánnyal.

De ezen a téren se mehetünk el szó nélkül pár hiányosság mellett, ugyanis a program a megfelelő optimalizálás hiányának köszönhetően rengeteget tölt. Ráadásul nemcsak a küldetések előtt, hanem folyamatosan, még játék közben is, ami miatt idegesítő szaggatásoknak voltunk tanúi. Az egyszemélyes módban ez még megbocsátható, de a multiban, ahol egy komolyabb eredmény múlik azon, hogy minden simán megy-e, egy-egy belassulás után elhihetitek, hogy már nem voltunk olyan vidámak. Én kénytelen voltam SSD-re telepíteni a játékot csak azért, hogy ne kapjak agyvérzést a folyamatos szaggatástól, de kétlem, hogy sok olyan szerencsés játékos akad, aki megteheti ugyanezt.

A látvány mellett meg kell dicsérnünk a hangokat és a zenét is, melyekre már egyetlen rossz szavunk sem lehet. A robbanások erőteljesek, a fegyverropogás hangja hihetetlen filmszerű élményt varázsol a játék alá, a zene pedig pezsgő ritmusaival folyamatosan igyekszik ébren tartani minket.

TÖBBEN SE LESZ SOKKAL JOBB

Láttunk már hasonlóan unalmas és klisés egyszemélyes játékmódot, mint amilyen a Warfighterben található, mégis kiváló értékeléssel illettük a programot (elég csak a Battlefield 3-ra gondolni), így nem vontunk le elhamarkodott következtetést addig, amíg nem láttuk tesztalanyunk többszereplős játékmódját. A multiról előjáróban annyit érdemes tudni, hogy míg az előző Medal of Honor többszereplős részét még a DICE embereire bízták, most már teljes egészében a Danger Close csapata készítette azt. Így tehát az ő vállukra nehezedett annak a terhe,

hogy létrehozzanak olyan egyedi és izgalmas játékmódokat, amiket a játékosok örömmel fognak a következő hónapok során nyüstölni.

Először is, mielőtt bárki azt hinné, hogy mivel a játék kiadója és motorja ugyanaz, mint a Battlefield 3-é, ezért akad valamilyen hasonlóság a játékmenetben, az téved. A Warfighter többszereplős módja csupán egyetlen hasonlóságot mutat a Battlefield 3-mal, méghozzá azt, hogy ezt is böngészőből kell indítani, tehát itt is a Battlelog rendszerén keresztül működik minden. Ide kerülnek bejegyzésre az elért eredményeink, itt található a szerverkereső, és itt beszélhetjük meg az esti partit a haverokkal. A Battlelogba bekerült a multi egyik jópofa újítása, a Nations rész is, amely lényegében azt jelzi, hogy mely országok képviselői játszottak az elmúlt napokban a legjobban. Erre a részre tokeneket kell gyűjtenünk, melyeket győztes és vesztes mérkőzések után egyaránt kapunk, az előbbiért hármat, utóbbiért pedig egyet, és ezeket a nap végén érdemes betenni a közösbe, hogy ezzel a választott országod erősítsd. Minél többet játszunk, minél többször adunk le tokeneket, annál előrébb kerülünk a ranglistán.

A multi mögött megbújó rendszer tehát kiváló alapot biztosít arra, hogy rendkívül jól

TELJESÍTMÉNYTESZT

Tesztünkben az adott játékot minden esetben két konfiguráción teszteljük, három különböző beállításon (minimum, közepes, maximum). A tesztgépeket az AQUA OPTIMA Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. biztosította számunkra, és az általunk használt konfigurációk megvásárolhatóak a cég bármelyik szaküzletében. Bővebb információ: www.aqua.hu

	MINIMUM	KÖZEPES	EXTRÉM
AQUA electromax GAMER TREND	29 FPS	21 FPS	12 FPS
Memória 2GB 1333MHz DDR3 Kingmax **HDD** 500GB WD 3.5" Caviar Blue **CPU** AMD Athlon II X4 645 3,1 GHz **VGA** ASUS Radeon EAH6670 DIS/1GD5 1GB **Alaplap** ASUS M5A78L-M LX **Tápegység** Chieftec 400W iARENA	1600x1200-as felbontás, a játék menüjében a grafikai opciók mindegyike LOW-ra állítva. Az fps-érték nem túl magas, de a zökkenőmentes játékra még pont megfelel.	1600x1200-as felbontás, a játék menüjében a grafikai opciók mindegyike MEDIUM-ra állítva. Az fps a hibahatáron, a single részhez még oké, de a multihoz már nem.	1600x1200-as felbontás, a játék menüjében a grafikai opciók mindegyike ULTRA-ra állítva. Ezt a régi konfigurációnk már nem bírja, a játék élvezhetetlenné válik.
AQUA electromax GAMER MAX	76 FPS	56 FPS	34 FPS
Memória 4 GB 1333 MHz DDR3 Kingston **HDD** 1TB Samsung 3.5" HD103SJ **CPU** Intel Core i5 2.8GHz **VGA** ASUS GeForce GTX560 1GB **Alaplap** ASUS P8Z68-V LX **Tápegység** Chieftec 550 W (CTG-550-80P)	Full HD felbontás, a játék menüjében a grafikai opciók mindegyike LOW-ra állítva. A játék még így is elég pofásan néz ki, és az fps-értékre sem lehet panasz, a MOH hasít a tesztrendszeren.	Full HD felbontás, a játék menüjében a grafikai opciók mindegyike MEDIUM-ra állítva. A látvány érezhetően javul, az átlagos fps-érték ugyan megzuhan, de a sebesség így is kiválló.	Full HD felbontás, a játék menüjében a grafikai opciók mindegyike ULTRA-ra állítva. A kezdeti értékhez képest az fps kevesebb, mint a felére csökken. A játék viszont így is szaggatás nélkül fut.

A multiplayer egyik legötletesebb része, hogy mindenki csatlakozhat a saját nemzetéhez, és a multis meccsek után járó tokenekkel egyre feljebb lökheti az országát a netes ranglistán

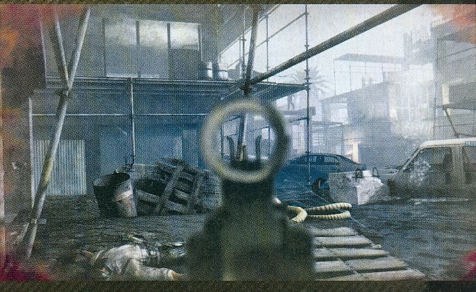
NYOMOKBAN BATTLEFIELD 4-ET TARTALMAZ

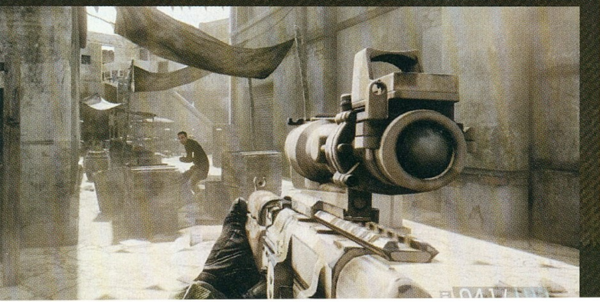
A MoH: Warfighter előrendelése kapcsán hamar lehullott a lepel a DICE következő alkotásáról, ugyanis az előrendelők számára helyet biztosítottak a valószínűleg már készülő új játékuk bétatesztjébe, ami a várakozásokkal ellentétben nem a Bad Company 3, hanem a Battlefield 4 lett. Sajnos a bejelentést nem fogadta túl vidáman a közvélemény, sokan úgy érezték, hogy a harmadik rész megjelenése után ennyi idő nem lesz elég egy valamire való folytatás elkészítésére, s azt kérdezték, mi lesz így a harmadik résszel. De nem eszik olyan forrón azt a kását! Először is ne feledjük, hogy a Battlefield 4 megjelenésére még legalább egy évet kell várni, s nem kell mindent az alapoktól kezdeni, ugyanis már készen van a játék alatt futó motor, ami kis módosításokkal akár a következő generációs hardvereken is tökéletesen megállja a helyét. Ezen kívül jövő tavaszig még két DLC is érkezik a Battlefield 3-hoz, tehát a fejlesztők senkit nem hagynak cserben.

szórakozzunk. A Battlelog már bizonyított a Battlefield 3 alatt, a kezdeti siránkozók szája is gyorsan bezáródott, amikor meglátták, milyen könnyen és barátságosan intézhetünk innen mindent, ami a multival kapcsolatos. De hiába a jó kis Battlelog, a multitól nem vágtuk hanyatt magunkat. A Warfighter többszereplős játékmódja lényegében egy közelharcot előtérbe helyező játékmód lett, amiben legfeljebb 20 játékos vehet részt, 6 különböző játékmódban, kezdve a hagyományos team deathmatchtől a sector controllon át egészen az előző részben megismert combat missionig, amiben három célpont egymás utáni felrobbantását vagy megvédését bízzák a játékosokra. Nincsenek járművek, nincs rombolható környezet, csupán a fegyverünkre és a reflexeinkre támaszkodhatunk, ha előkelő helyen akarunk szerepelni a ponttáblán.

BAJ-TÁRS

Azaz nemcsak a fegyverünkre, hanem bajtársunkra is, ugyanis a Warfighter multijának különlegessége a bajtárs-rendszer. Ez lényegében annyit tesz, hogy akármelyik játékmódba is keveredünk, a játék során mindig lesz egy társunk, akivel aztán érdemes lesz együtt masírozni a halálba. Érdemes és hasznos, hiszen ha együtt haladunk, szinte minden megmozdulásért közös extra pontokat kapunk, valamint egymást támogatva is jóval hatékonyabbak lehetünk. Halál után például akár egymásra is születhetünk, vagy gyógyíthatjuk és lőszerutánpótlással segíthetjük a másikat. Sajnos a rendszer sajátossága egyben a hibája is, tehát csak akkor működik jól, ha értelmes emberekkel játszunk együtt, akik felismerik ennek előnyeit, tehát az idegenekkel, a szellemi fogyatékosokkal vagy a K/D arány megszállottakkal nem leszünk kisegítve, ezért indulás előtt egy nyugitabit mindenkinek érdemes bekapni. Nagy hibája a rendszernek még az is, hogy hiába kerestem, nem találtam, hogy hol lehet más társat választani játék közben, tehát a később rám csatlakozott barátokkal nem tudtam egy csapatba kerülni.





A játékmenet maga nagyjából ugyanolyan, mint a Call of Duty sorozat esetében, itt viszont minden egyes választható kasztnak létezik egy egyedi képessége is, plusz természetesen ott vannak a szokásos killstreak jutalmak, melyek lehívható extrák formájában öltenek alakot. Ha sikerül 3-4 killt összehoznunk halál nélkül, akkor kérhetünk például tüzérségi csapást vagy a Black Hawk helikoptert – ez utóbbira ráadásul minden csapattársunk megszülethet. De sajnos hiába mindez, hamar beleuntunk ebbe is, ugyanis úgy éreztük, hogy nem jutalmaz minket megfelelően a játék. Kevés az extra pont, amit begyűjthetünk, nincs elég pozitív visszacsatolás, ezért nem igazán éreztük a késztetést arra, hogy a tesztet követően is órákat töltsünk a multival. Ráadásul hiába jó a többszereplős mód, ha van ennél jobb is. Azok, akik már játszottak a Modern Warfare-rel, vagy megvan nekik a Battlefield 3, kizárt, hogy beleszeressenek a Warfighter multijába, még akkor sem, ha az mérföldekkel jobb, mint amilyen a 2010-es megjelenésű Medal of Honoré volt.

SZÁZMILLIÁRD LÉGY NEM TÉVEDHET?

Szomorúan biggyesztjük oda a lenti értékelést a cikkünk végére, ugyanis jóval többet érdemelt volna ez az egykor szebb napokat is megélt sorozat. Sem a singleplayer, sem a multi nem hozta azt a minőségi kvótát, amit a Medal of Honoroktól megszokhattunk. Rettentő nagyot csalódtunk a Warfighterben, bízunk benne, hogy a következő részre összekapják magukat a készítők, mert még egyszer ilyesmit elsütni egész egyszerűen nem lehet.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2.4 GHz vagy Athlon X2 2.7 GHz, 2 GB RAM, NVidia 8800 GTS 512 MB VRAM vagy ATI Radeon 3870 512 MB, 20 GB HDD

A Battlefield 3 után nem gondoltuk volna, hogy lesz még olyan Frostbite 2 motoros játék, amiben csalódnunk kell majd. De sajnos lett, itt van például a Warfighter.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **45%**

PRO

A grafika elmegy, a mozgás kiváló, az autós üldözések pedig tisztességesen el lettek készítve.

KONTRA

Unalmas, repetitív, plusz a többszereplős mód sem tudott igazán újat mutatni.

62%

KELETI SZÉL VÉRNYULAT ÁRASZT

World of Warcraft: Mists of Pandaria

[ÍRTA CHRS] **Hihetetlen, hogy repül az idő, hiszen novemberben lesz 8 éve, hogy megjelent a World of Warcraft, minden idők legnépszerűbb MMO játéka. Azóta kaptunk három nagyobb kiegészítőt és egy tucatnyi méretes patchet, melyek szépen lassan kitolták a játék maximális szintkorlátját, ráadásul új helyszíneket és kismillió változást hoztak a programba.**

Idén szeptemberben pedig megjelent a negyedik kiegészítő, ami annak ellenére, hogy idétlen pandákat és vérnyulakat tartalmaz, simán beszippantja a mit sem sejtő kalandorokat, hosszú órákra elszakítva őket a szeretteiktől. A Mists of Pandaria rendkívül addiktív és felettébb jól sikerült alkotás lett, s bár a bejelentést követően felsorolt újdonságokon mi is harsányan röhögtünk, a MoP telepítése után viszont hamar kiderült, hogy még mindig a Blizzard a világ legjobb MMO-játék készítő csapata.

A HAL NEVE PANDA

Na de mi is a helyzet ezekkel a pandákkal, hogy kerülnek a WoW világába? Nos, a Warcraft világától nem idegenek a szőrös óriások, hiszen már a Warcraft című stratégiai játékban is feltűntek, igaz, csupán easter eggként. Mivel démoni teremtményekkel már találkoztunk (Burning Crusade), ráadásul megküzdöttünk Arthasszal és az ő élőhalott seregével (Wrath of the Lich King), s még a világvégét is megakadályoztuk (Cataclysm), igazából már nem sok minden maradt a készítők tarsolyában, így elővették a pandákat, azaz Pandaria szigetét, amit ezidáig egy mágikus köd takart el a Szövetség és a Horda elől.

Most viszont, hogy Azeroth lakosai zátonyra futottak hajóikkal ezen a földdarabon, lehullott a fátyol, aminek örömére a trollok, az orkok, az emberek és Azeroth többi népe mind azon munkálkodik, hogy jól felborítsák az ott tapasztalható békét és a harmóniát.

Az új kontinens tehát Pandaria szigete lesz, ahol a meglévő játékosok 85-ről egészen a 90-es szintig tornázhatják fel magukat. Habár sok kritika éri az új kiegészítőt, de azt hiszem, abban mindenki egyetért, hogy az új terület elképesztően jól néz ki. Hiába a sokéves grafikus motor, meg sem látszanak rajta az évek barázdái – a táj mérföldekkel szebb, kidolgozottabb, és jóval sűrűbben beépített, mint korábban bármikor. Az új helyszín leginkább egy távol-keleti turistaközpontra hasonlít, mindenhol keleti motívumokat, pagodákat, lampionokat és kínai sárkányokat látunk, ameddig csak a szem ellát. Kétségtelen, hogy a Mists of Pandaria keleties elemei sokak számára elrettentőek lehetnek, de igazából túl sok baj nincs az új stílussal. A képi világ gyorsan feldolgozható, a hangulat pedig pillanatok alatt megemészthető, még akkor is, ha a démonok és az élőhalottak után mindez elsőre kicsit „soknak" tűnik. Persze, nehéz nem párhuzamot vonni a Kung Fu Panda című rajzfilmmel, főleg ha figyelembe vesszük az újonnan érkezett fajt – a pandákat, akikből ráadásul még harcművész szerzetest is faraghatunk –, de higgyétek el, nem olyan zavaró az egész, hogy fejvesztve kéne menekülni előle.

ANYA NÉZD, 90-ES LETTEM!

Már csak azért sem, mert ezúttal is kismillió küldetés várja a karaktereket, melyek köszönhetően rendkívül jó hangulatban evickélhetünk el a maximális szintig, s ahogy az lenni szokott, ezek most is szépen sorban nyílnak meg a játékos előtt. Bár az elmúlt években a rendszer nem sokat változott, tehát úgynevezett quest hubokat járva kell 4-5 feladatot teljesítünk, majd tovaállnunk a következő helyre, de a mostani megoldás már jóval barátságosabb, mint a pár évvel ezelőtti.

Már nem kell weboldalakat böngésznünk vagy az általános chatbe írogatnunk, ha nem találunk valamit, szinte mindent az orrunk alá dug a játék, nekünk pedig nincs is más dolgunk, mint aprítani a kijelölt szörnyeket, felszedni a gombát vagy más zöldségeket, s már mehetünk is tovább a következő területre. Eltűntek a csoportos küldetések is, így már egyedül végigvándorolhatunk az új kontinensen úgy, mintha nem is egy MMO-t játszanánk, hanem a Skyrim LSD-be áztatott, színes, vicces, hatalmas vérnyulakkal és óriáspaszulyokkal teletűzdelt változatát. Na igen, a répalét okádó hatalmas nyúlszörnnyel talán kicsit túllőttek a célon a Blizzardnál, de kis toleranciával és befogadó készséggel mindenen túltehetjük magunkat.

ADATOK

KIADÓ **Activision/ Blizzard**

FEJLESZTŐ **Blizzard**

MŰFAJ **MMORPG**

MULTI **nincs**

INFO

A World of Warcraft: Mists of Pandaria 2012. szeptember 25. óta kapható Európában. A dobozos verzió ára 9 990 Ft, ez azonban még nem tartalmaz előfizetést. A játékhoz futtatásához szükséges az alapprogram és a Cataclysm kiegészítő is.

Ez itt csak a szokásos WoW-os balhé. A hordások ütik a szövetség tagjait, és fordítva.

FARMVILLE A PANDÁK FÖLDJÉN

A Valley of the Four Winds terület közepén található egy kis falucska, amelyben minden teljes egészében a főzésről szól. Itt tanulhatjuk meg az új recepteket, amiket külön főzési csoportba sorol a játék (gőzölés, wokban sütés, grillezés stb.), ráadásul az egyes típusok külön képességszintet is kaptak. A falu érdekessége, hogy ide tévedve kapunk egy kisebb termőföldet is, ahova a helyi kereskedőktől vásárolt növényeinket ültethetjük, amiket másnap leszüretelhetünk és akár meg is főzhetünk. A növények ültetése persze gondozást is igényel, nekünk kell gyomlálni, öntözni, kártevőtleníteni azokat.

A pandák és a vérnyulak mellett találhatunk más furcsaságokat is a MoP-ban. Ez itt például tuti, hogy sárkány és egy malac szerelemgyereke.

KISÁLLAT HATÁROZÓ

A Mists of Pandaria egyik újdonsága a Pet Battle, amiben a begyűjtött állatkákat lehet egymásnak ereszteni. Táblázatunkban azt szedtük össze, hogy az egyes pet típusok mennyire erősek vagy gyengék egymással szemben. A harc előtt érdemes ezt átfutni.

VÉDEKEZŐ — X: 33%-kal kevesebb sebzés — O: 50%-kal több sebzés

TÁMADÓ	Water	Beast	Critter	Dragon	Elemental	Flying	Humanoid	Magical	Mechanical	Undead
Water					O			X		
Beast			O			X				
Critter							X			O
Dragon								O		X
Elemental			X						O	
Flying	O			X						
Humanoid		X		O						
Magical						O			X	
Mechanical		O			X					
Undead	X						O			

Water · Critter · Elemental · Humanoid · Mechanical · Beast · Dragon · Flying · Magical · Undead

PEGI-12

De ez említett egyszerűsítés nem csupán a küldetésrendszerben üti fel a fejét, hanem minden más területen is. Alapos változáson esett át például a skillrendszer, amiből úgy, ahogy van, eltűntek a fejlődési fák, a helyüket pedig átvették az 5-10 szintenként választható képességek. Emellett minden kaszt alapos ráncfelvarráson esett át, kikerült vagy összekapcsolódott pár meglévő képességük, azaz felborult minden, amit eddig ismertünk. Az egyszerűsítés viszont nem feltétlen rossz dolog, sőt, bizonyos szempontból érthető is a változás, hiszen az elmúlt 8 év alatt az újonnan érkezett kasztok és képességek száma már oly mértékben nehezítette meg a játék kiegyensúlyozását, hogy lehetetlenné vált tökéletes PvE és PvP egyensúlyt létrehozni a játékban. Lassan már annyi képessége volt egy karakternek, hogy a lista nem fért ki a képernyőre, ám a józan érvek ellenére is picit fájó volt búcsút intenünk a régi, rengeteg specializációt rejtő rendszernek.

Sokan a mai napig nem törődtek bele, hogy a WoW-ban már van papamaci és egy sereg bocs is

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Pentium D vagy AMD Athlon 64 X2 CPU, NVIDIA GeForce 6800 vagy ATI Radeon X1600 Pro (256 MB) VGA, 2 GB RAM, 25 GB HDD, netkapcsolat

A MoP kicsit kilóg az eddig kiegészítők sorából, de aggodalomra nincs ok: a játék hozta az eddigi minőséget. Rendkívül gyorsan magába szippantja a játékost, és tele van újdonságokkal.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **89%**

PRO

Nem kétség, hogy a MoP a jelenleg kapható legaddiktívabb MMO, melyben számtalan újdonság várja a játékosokat.

KONTRA

Sokat egyszerűsödött minden, aminek nem mindenki örül. Ja, és valaki néha leszedhetné a bélyeget a blizzardos srácok nyelvéről. Vérnyulak, pfff...

92%

Ezen kívül számtalan apró újítás, átalakítás történt a játékban, melyek többnyire mind kényelmesebbé és élvezetesebbé tették a programot. Összevonták például az egy fiókhoz tartozó hátasokat és achievementeket, tehát ha több karakterünk van, mindegyik megkapja az összes kibontott eredményünket. Alaposan átalakultak a szakmák is, melyek közül külön figyelmet érdemel a megújult főzés, ami a Mists of Pandaria legfontosabb és legösszetettebb része lett (lásd keretes írásunkat), és élvezetesebb lett az archeology és a pecázás is. Röviden összefoglalva: könnyebben elboldogulunk a játék minden területén – szinte nincs is szükség semmilyen külső segítségre, ha játszani szeretnénk.

TOVÁBBI ÚJDONSÁGOK

Jópofa újdonság a Pet Battle rendszer is, ahol az eddig összegyűjtött kisállataink küzdhetnek meg a világban található többi élőlénnyel, valamint a más játékosok által birtokolt kedvencekkel. Minden petnek saját szintje és 3 képessége van, melyek attól függően lehetnek gyengék vagy hatékonyak, hogy épp milyen típusú ellenféllel küzdenek (egy Elemental pet például jól sebez Aquaticra, de sérülékeny Criterrel szemben – lásd külön táblázatunkat). Az itteni körökre osztott harc egyszerű, könnyen átlátható, s nagyon gyorsan magába szippantja a játékost. A virtuális Pokémonozásnak persze nincs sok értelme, azon kívül, hogy begyűjthetünk pár új kisállatot és számos achievementet, de szégyen ide vagy oda, mi remekül szórakoztunk Azeroth kígyóinak és békáinak kergetésével.

Természetesen a csapatjátékot és a jobb felszerelést kedvelők sem fognak unatkozni a Pandák földjén, hiszen számtalan új és újra feldolgozott instance kapott helyet a kiegészítőben, melyek mellett most is részt vehetünk 10 és 25 fős raidekben. Az ötfős, hagyományos dungeonok mellett megjelentek az úgynevezett scenariók is, melyekben három játékos verődhet egy csapatba, hogy aztán egy, a többi játékostól leválasztott instance-olt területen játszanak le egy eseményt, melynek jutalma ezúttal is értékes valor pont és felszerelés lehet. Külön örömmel fogadtuk, hogy ezekben a scenariókban nem szükséges a tank vagy gyógyító karakterek jelenléte, hiszen egy kis csapatmunka is elég ahhoz, hogy eredményesek legyünk, és jól érezzük magunkat a játékban.

KEZDJ BELE BÁTRAN!

Az biztos, hogy amennyiben még nem próbáltad a World of Warcraftot, a Mists of Pandaria lehet a legmegfelelőbb alkalom arra, hogy most te is megtudd, mitől ez a világ legnépszerűbb MMO-ja. Hiába a sokak által oltott pandás miliő, a játék még mindig eszméletlenül addiktív és szórakoztató, nagyon nehéz rajta fogást találni. A napi küldetések, a szokásos reputáció farmolás, na és a jobb felszerelés reményében eltöltött dungeon futamok még jó pár hónapig lekötik majd a játékosokat, és persze, ha mindezt már meguntuk, akkor még mindig ott van a PvP, amit egy újabb nagyobb patch-csel fognak még tovább bővíteni a közeljövőben. Egyszóval teknősre fel, próbáljátok ki a Pandariát!

VISSZA KETTŐ, PADLÓGÁZ

WRC 3 FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

[IRTA MO] **Az olasz Milestone stúdió 2010-ben indult rali szériája eddig maximum a hivatalos licencek és a korrekt autómennyiség okán lehetett érdekes a műfaj kedvelői számára, azonban idén alaposan összekapták magukat a fejlesztők, és tényleg hangulatos rali élménnyel rukkoltak elő.**

A hogy a bevezetőben említettem, a WRC-sorozat eddigi két epizódja bizony csalódást okozott, mert a kissé kezdetleges grafika, és a szappandoboz fizika sajnos nem jelentenek jót egy olyan műfajban, ahol példának okáért a DiRT is rajtvonalhoz áll. És a kis talján stúdió játékai ugyan nem AAA címként kerültek forgalomba, ám a hivatalos licenceken kívül semmit sem tudtak nyújtani, ami miatt felfigyeltek volna rájuk a rali sport kedvelői. A WRC 3 ezzel szemben már egy szerethető alkotás, ami végre kiléphet a nagyok árnyékából, még ha a maga tökéletlen valójában is.

NAGYGENERÁL

A Milestone-nál idén – a nagyobb sorozatok jellemző szokásától eltérően – nemcsak kasztnicserében és némi polírozásban gondolkoztak, hanem alapjaitól építették újra a játékot. Kezdték azzal, hogy úgy ahogy van, kidobták az eddigi gyengécske grafikai motort, és lecserélték a szintén saját fejlesztésű Spikengine-re, ami minden téren jobban teljesít az elődjénél. Nyilván nem a ma elérhető legszebb látványt produkálja, akad néhány bug és kevésbé profi megoldás is (a pályát övező kis oszlopok mintha anyagtalanok lennének, át lehet hajtani rajtuk, a jeges felületek pedig irreálisan tükröződnek), de összességében a táj és a pályák kellően részletgazdagok, a járgányok fényezésén szépen csillan a napfény, és a kerekek által felvert porfelhő is hihetően kavarog a levegőben. Ilyen környezetben már kellemes vezetni, feltéve, ha a fizikai motor által nyújtott élmény is megengedi ezt, és itt egy újabb jó pontot írhatunk jóvá a Milestone munkatársainak számláján.

KILINCCSEL ELŐRE

A vezetési modell érezhetően feszesebb, jobban reagálnak az autók a finom mozdulatokra is, ami az átdolgozott fizikájú útfelületekkel kiegészülve, ha nem is őrületesen reális, de szórakoztató rali élményt nyújt – ami a DiRT kilengései óta meglehetősen nagy hiánycikknek számít a piacon. Elsőre persze lehetséges, hogy fura lesz az autók irányítása, kicsit idegesen, zabolátlanul mozognak, a mellettünk elsuhanó táj pedig néha mintha nem tudná követni az eseményeket, de egy kis finomhangolást és a motorháztető nézetre váltást követően máris helyreáll a rend: a kocsik szép ívben sodródva farolnak, villámgyorsan veszik a hajtűkanyarokat, a táj pedig... na, az kit érdekel 150 km/h-s tempónál, nem igaz?

Mivel valódi rali játék nem nagyon jelent meg mostanában, a WRC 3 már csak a hangulata okán is érdemes a figyelemre

A sok-sok beállítási lehetőségnek köszönhetően ráadásul könnyedén belőhetjük a saját vezetési preferenciánkat is, nevesen azt, hogy az arcade, avagy inkább a szimulátor stílus felé húz-e a szívünk: az automata váltó, a kipörgésgátló és a többi elektronika bekapcsolásával egy könnyen játszható és élvezetes verseny vár ránk, ellenkező esetben viszont nagyobb virtuális vezetési rutinra lesz szükségünk a futamok során. A szimulátor jelző talán még utóbbi esetben is túlzás egy kicsit, de kétségtelen, hogy izzasztóbb, precízebb és persze némiképp idegőrlőbb kormánytekergetés vár ránk a segítségeket elhagyó beállítási lehetőséget választva.

AZ EGYSZERŰSÉG GYÖNYÖRKÖDTET

Ami a játékmódokat illeti, a program ezen részét a legtalálóbban úgy foglalhatnánk össze, hogy maga a színtiszta egyszerűség. Ez azonban nem feltétlenül rossz dolog: a játékmenet mindenféle sallangtól mentes, és csakis a vezetésre koncentrál. A milánóiak jól éreztek rá, hogy nem vehetik fel a versenyt a nagyokkal a bombasztikus funkciók fejlesztésében, így inkább a rali hangulat, és a vezetési élmény köré építették fel a játékot. Mondhatnánk úgy is, hogy a WRC 3-ban versenyezni kell, 'oszt jó napot! Ez egyedül az online multiplayer esetében visszatetsző, hiszen a világhálón keresztül történő szimpla

ADATOK

KIADÓ
Black Bean Games

FEJLESZTŐ
Milestone S.r.l.

MŰFAJ
autóverseny

MULTI
van

INFO

A WRC 3 2012. október 12. óta kapható Európában. Hazánkban PC-n a dobozos változatért 9 990 forintot kérnek a boltokban, míg a konzolos verziókért 14 990 forintot kell kicsengetni.

Habár technikai szempontból nem ér a nagynevű riválisok nyomába, épkézláb rali játék híján, a WRC 3 mindenképpen jó választás

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

EGY KIS SEGÍTSÉG

Ha kezdő versenyzőként ülsz le a játék elé, akkor ne szégyelld igénybe venni a kipörgésgátlót, az automata váltót és az egyéb kormányzást segítő opciókat, amíg ki nem tapasztalod a pályákat és az autók viselkedését, mert nem kézifékes kanyar és első helyezés, hanem átkozódás és kontroller dobálás lesz a vége a dolognak, ugyanis a WRC 3 rejteget néhány brutálisan nehéz megmérettetést.

TEKERD VISSZA, HAVER!

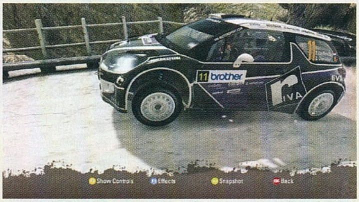
Az idő visszatekerés talán olcsó megoldásnak hangzik egy ralis játékban, de sokszor igencsak jól jön, ha például tökéletes, koccanásmentes futamot szeretnénk produkálni, amiért igen sok extra Ability pontot zsebelhetünk be. Persze használata így sem kötelező, de ha már egyszer benne van a játékban... Ne feledd, az idő visszatekerések száma folyamatosan csökken a nehézségi fokozat növekedésével!

NINCS VESZVE SEMMI

Ha csúnyán elrontottuk az adott pályát, és már idő visszatekerési lehetőségünk sincs, akkor se adjuk fel a versenyt, ugyanis nem csak a pálya újraindítása jelenti az egyetlen megoldást ilyen helyzetben. Helyette inkább gyúrjunk rá az értékes Ability pontokra: ugrassunk hatalmasakat, zúzzuk le a környezeti tárgyakat, drifteljünk, ami belefér, így a végelszámolásnál még akár jól is kijöhetünk a dologból.

FINOMHANGOLÁS, DE CSAK ÓVATOSAN

A WRC Experience-ben nem, de a Road to Glory módban alaposan megbuherálhatjuk a verdáinkat. Nemcsak felmatricázhatjuk és átfesthetjük őket a Garage menüpontban, hanem egyre jobb motort, fékrendszert, aerodinamikai elemeket, felfüggesztést és váltót vásárolhatunk hozzájuk. Ez azonban még nem feltétlenül elég egy győztes futamhoz, hiszen az autókat a különböző pályáknak és a vezetési stílusunknak megfelelően be is kell állítanunk. Hangsúlyozom, hogy „kell", ugyanis súlyos másodperceket nyerhetünk egy jól beállított futóművel, ellenkező esetben pedig kínszenvedés lesz a jó időeredmény elérése. A beállításokhoz szükségeltetik egy kevés angoltudás, illetőleg nem árt tisztába lenni azzal, hogy mikor kell, mondjuk a leszorító erőt növelni, vagy a fékeket érzékenyebbre állítani, ellenkező esetben kormányozhatatlanná varázsolhatjuk bármelyik verdát. Aki nem biztos magában, az inkább válassza a gép megoldását, ami ha nem is minden esetben a legoptimálisabb, de azért annyira nem is használhatatlan.



Habár vannak benne „érdekes" grafikai elemek, a WRC 3 összességében kellemes látványt a szemnek

szellemautós versenyzés azért így 2012-ben kissé karcsúnak tűnik. Szerencsére a WRC Experience és a Road to Glory opciók ennél sokkal tartalmasabbra sikeredtek.

A WRC Experience a hivatalos rali világbajnokságot takarja, erre kattintva egyetlen állomásra szóló gyorsmeccset, többfutamos kihívást és komplett bajnokságot is kezdhetünk. A WRC 3 tartalmazza az összes versenycsapatot, autóstul-pilótástul, így akár ráhajthatunk a francia Sébastien Loeb tizedik rali-világbajnoki elsőségére is virtuális formában, ha úgy tartja kedvünk. Ehhez tizenhárom helyszín (köztük Monte Carlo, Szardínia), hetvennyolc állomás (erős pályaszakasz újrahasznosítással), és öt super special stage áll rendelkezésünkre, no meg a három osztályba (WRC, Class 2, Class 3) sorolt, összesen harminchat négykerekű, melyek között olyan kocsik is helyet kaptak, mint Lancer EVO IX, a Mini Countryman vagy az Impreza. Mind-mind saját fizikával és vezetési élménnyel, ahogy azt kell.

Az egyes pályákat nem árt alaposan megismerni, mielőtt éles helyzetben tesszük próbára magunkat, mert a gépekre nagyon oda kell figyelnünk, ugyanis a versenyek során könnyedén ripityára törhetjük azokat. A törésmodell egészen pofás, és ugyan a futam közben nem tudjuk működésképtelenre amortizálni a kocsikat, a teljesítményük azért jelentősen romlik (kevésbé kanyarodnak, gyorsulnak, beragad a váltó stb.), ráadásul a következő körben azzal kell rajtvonalra gördülnünk, ami megmaradt a gépből. Két szakasz között persze korlátozott mértékben javíthatjuk az autót, ám egy helyszín hat futamból áll, így a végére már egy roncshalmazzal leszünk kénytelenek versenyezni, ha nem vigyázunk. Éppen ezért igenis oda kell figyelni az anyósülésen ücsörgő mitfahrerre, aki már két-három kanyarral előre jelzi az irányokat, nekünk pedig az őrült tempó mellett az útra és a hallottakra is koncentrálnunk kell, ha a legjobb időeredményt szeretnénk kihozni az autónkból. Elég egy aprócska hiba, és máris több pozíciót visszaesve igyekezhetünk behozni az elvesztegetett másodperceket, de éppen ez az, ami garantálja a versenyzés közbeni folyamatos feszültséget és az adrenalin fröccsöket egy-egy kicentizett manővert követően.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2,4 GHz CPU, 1 GB RAM, 512 MB VGA, 5 GB HDD

A 2010-ben indult rali széria végre kinőtte gyermekbetegségeit, és a WRC 3 ugyan érezhetően nem AAA-kategóriás darab, mégis egy élvezetes és hangulatában is kiváló versenyjáték.

GRAFIKA: **73%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **82%**

PRO

Remek vezetési modell, hivatalos licencek, tuningolható, autók, átdolgozott karriermód, és igazi rali atmoszféra, benzingőzzel és adrenalinfröccsel.

KONTRA

Avítt grafikai megoldások, műfajidegen elemek, fapadosan egyszerű játékmenet a karriermódban, értékelhetetlen multi.

76%

VEGYES ÉRZELMEK

Hangulatában némileg eltérő a Road to Glory játékmód, ami a sportjátékok mára kötelezővé vált karriermódjának felel meg, melyben egy nevenincs pilótát kell az autóversenyzés csúcsára kormányoznunk. Kezdésnek két verseny közül választhatunk, majd a futamokon nyújtott teljesítményünk függvényében nyithatjuk ki a lelakatolt pályákat, autókat és alkatrészeket. A versenyek során minimum a legjobb hétbe kell kerülnünk, hogy továbbléphessünk a következő állomásra, de a hírnevünket erősítő időeredményünk mellett fontos a vezetési stílusunk is, hiszen ezek után kapjuk az úgynevezett Ability pontokat, amik a szponzorok megszerzése mellett az autók tuningolásához is elengedhetetlenek.

A „dicsőséghez vezető út" kissé felemásra sikerült: a pengeéles rali hangulatot kevésbé hozza, ugyanakkor több újdonságot is felvonultat a hagyományos WRC megmérettetések mellé. A kötelező futamokon túl ügyességi és speciális szabályok szerint zajló versenyek várnak ránk (pl. olyan körpálya, melyen az ellenfelünkkel egyszerre indulunk, csak éppen más-más pontból), rajthoz állhatunk olyan veterán ritkaságokkal, mint a Lancia Delta Integrale, a Toyota Celica Turbo vagy a Peugeot 504, továbbá hangsúlyos szerephez jutnak az amúgy a műfajra nem éppen jellemző ugratási, drift és pályarombolási tényezők. Szintén érdekesség a korlátozott mennyiségben rendelkezésünkre álló idő visszatekerési opció is, amivel súlyos baleseteket, árokban landolásokat kerülhetünk el: a hibánk előtti pár másodpercet visszapörgetve kiválaszthatjuk azt a pillanatot, amikor még uraltuk az autót, majd onnan folytathatjuk a versenyt, immár sokkal óvatosabban. A rali fanatikusokat nem éppen ezekkel fogják megvenni, de valahogy mégis működik a dolog, így a Milestone fejlesztőinek sikerült még egy kis sajátos ízt is csempészni a sportágba.

Ugyan a WRC 3 nem ír történelmet, azonban kellemes versenyzési élményével, komplett licenc felhozatalával, átdolgozott fizikájával és nagybetűs rali hangulatával egész biztosan sokak szívébe belopja majd magát. Igaz, valódi vetélytárs híján ez nem is olyan nehéz dolog.

FIGYELJ AZ ÚTRA!

De ne csak arra, hogy merre visz a következő kanyar, hanem arra is, hogy éppen milyen terepre tévedsz, ugyanis itt érezhető az útburkolatok közti különbség. A homokos talajon éppúgy megcsúszik az autó, mint a jeges felületen, a földúton pedig más a féktávolság, mint az aszfalton, egy-egy ebből származó hiba pedig értékes másodpercekbe kerülhet. Angliában pláne légy résen a folyamatos esőzés miatt!

TRÜKKÖS TIPP

Érdemes néha elolvasni a képernyő bal sarkában feltűnő tippek menüpontot, ugyanis a legendás pilóták bölcs idézetei mellett rengeteg hasznos információval is szolgál: a versenyekről, az autók beállítási lehetőségeiről, de még a játék felépítéséről is találhatunk benne anyagokat. A kis ismertetők a töltő képernyőkön rendre megjelennek, de akár manuálisan is előhívhatók, ha éppen nem volt időnk elolvasni őket.

FORRÓ ÜLÉS, NÉGYESBEN

A WRC 3-ban sajnos nincsen osztott képernyős offline versenyzési lehetőség, de akik a haverokkal együtt szeretnének játszani, azok se essenek kétségbe. A WRC Experience játékmódban ugyanis található egy Hot Seat nevű opció, ami lehetővé teszi, hogy akár négy különböző játékos is versenyezhessen ugyanazon a pályán vagy bajnokságban, igaz csak szép sorjában egymás után.

NEM PÁLYA?

A WRC 3-ban akadnak igen-igen nehéz futamok, és van, hogy hiába próbálkozunk rajtuk naphosszat, egyszerűen nem sikerül az első helyen végezni. Ha világbajnokságot kezdünk, akkor erre is van megoldás, ugyanis lehetőségünk van ilyenkor saját versenyprogramot összeállítani, így ha mondjuk nem szívleljük a havas svédországi futamokat, akkor egyszerűen kihagyhatjuk azokat a felhozatalból.

POKOLI SZOLGÁLAT

PAINKILLER HELL & DAMNATION

[ÍRTA JOHNBART]

Nem nyugodhat Daniel, a Mennyek Hentesinasa, a Purgatóriumot ugyanis ismét elárasztották a lekaszabolandó démoni ocsmányságok. Lőporszagú túlvilág, klasszikus Painkiller-játékmenet, és Unreal Engine 3 – vajon elég eme Szentháromság az Üdvösséghez?

Kevés FPS van, amely annyi hivatalos kiegészítővel és addonnal „büszkélkedhet", mint a People Can Fly 2004-es retró lövöldéje, az elmúlt nyolc év alatt ugyanis nem kevesebb, mint öt expanzióval bővült a lengyel Purgatórium. A Painkiller így szép lassan franchise-zá érett, és noha az utolsó három (a témához igazodva pokolian szörnyen sikerült) kiegészítő tükrében ez nem feltétlenül jó hír, azt mindenesetre jelezték, hogy volt (és van) igény a sallangoktól mentes, kizárólag a reflexekre és non-stop lövöldözésre gyúró démondarabolásra. A JoWoodot annak csődje után bekebelező Nordic Games pedig igyekezett is kielégíteni az FPS-fogyasztók ez irányú igényeit, az utóbbi pár próbálkozás gyalázatos fogadtatásából okulva azonban ezúttal igyekeztek biztosra menni, folytatás helyett így a Serious Sam-i utat követve inkább a nyitóepizód ráncfelvarrása mellett döntöttek...

HALÁLI AJÁNLAT

A Painkiller: Hell & Damnation (melyben az alcím stílszerűen a HD utótag helyi megfelelője lenne) tehát ízig-vérig remake, annak ellenére ugyanis, hogy a sztori a korábbi epizódok után veszi fel a fonalat, a szólómód 14 pályájának zöme az alapjátékból és a Battle out of Hell (BooH) kiegészítőből érkezik. A látszólagos paradoxont persze nem volt nehéz feloldani, a bibliai vers hosszában mérhető sztori szerint Danielt ezúttal maga a Kaszás keresi meg, hogy a Mennyekbe jutásért cserébe szállítson le neki szerény 7000 lelket, amit a Purgatórium már ismert szintjeinek végiglátogatásával, és az ott lébecoló kárhozottak ízekre szedésével teljesíthet.

A feladat tehát adott, akárcsak a végrehajtás módja és annak eszköztára, azok ugyanis szintén az alapjátékból és a BooH-ból érkeznek – felejtsük hát el a Resurrection expanzió szabadon bejárható pályáit és ügyességi feladatait, a H&D ugyanis egyetlen új fegyvert leszámítva minden téren teljesen megegyezik elődeivel. Ennek megfelelően a cél minden pályán az éppen aktuális tér/terem totális kitakarítása (ami olykor egyszerre 30-40 ránk rontó ellenfél leverését jelenti), majd azt követően az automatikus mentést is jelképező piros pentagram megkeresése, melyre ráállva életerőnk feltöltődik, és egyúttal megnyílik a következő pályarész, ahol az egész folyamat újrakezdődik. A 3-4 pályánként érkező bossharcokat leszámítva így a folyamat kb. annyira összetett, mint egy vasgolyó, a koncepciónak csak az alapjátékból örökölt felszedhető lelkek, a tarot kártyák és a fegyverek adnak némi mélységet, melyek szintén változatlan formában kerültek a remake-be.

ADATOK

KIADÓ
Nordic Games

FEJLESZTŐ
The Farm 51

MŰFAJ
FPS

MULTI
van

INFO

A Painkiller „legújabb", Hell & Damnation című része (ami lényegében az első epizód HD-kiadása) 2012. október 31. óta vásárolható meg Európában. A legegyszerűbben a Steamen keresztül lehet hozzájutni, ahol 20 euróért cserébe máris a miénk a játék.

SÁTÁNI KACAJ

Elhullott ellenfeleink lelkeit így ezúttal is felszedhetjük, melyekkel egyrészt életerőnket töltjük vissza, másrészt 66 példány bezabálása után rövid időre démoni formát öltünk: ekkor ellenfeleink 90%-át egyetlen klikkeléssel darabokra szedjük, de a méretesebb ellenlábasok sem bírnak ki 2-3 mordulásnál többet. A tarot kártyák rendszere szintén változatlan maradt: minden pályához tartozik valamilyen mókás feladat (pl. kettészelni x számú ellenfelet, adott idő alatt lenyomni a szintet, megtalálni az összes elrejtett fegyverládát stb.), melyet teljesítve egy speciális bónuszt (pl. sérthetetlenséget vagy időlassítást) adó kártyát oldhatunk ki. A megszerzett példányokat a két pálya között elérhető menüben a szinteken összekapirgálható pénzérmékért vehetjük meg, és miután a játék

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

VANDALIZMUS

A pályákon fellelhető ládák és mécsesek széttörésével nemcsak vandalizmusunkat élhetjük ki, hanem pénzt is gyűjthetünk, a tarot kártyák megvásárlásához szükséges aranytallérok zömét ugyanis azok szétzúzásával szedhetjük össze. Szánj hát rá pár percet minden ütközet után a teremben lévő tereptárgyak összetörésére – ne pazarold viszont rájuk a lőszert, használd a Painkiller botot e célra!

PIROMÁN KÁDÁROK

Hadd pontosítsam rögtön az előző tippemet: a ládákat és mécseseket nyugodtan szétverhetjük, a hordóktól viszont tartsunk tisztes távolságot, többségük ugyanis robbanószerrel van tele, és már közepes szinten is elég 2-3 detonáció ahhoz, hogy kifeküdjünk. Fordítsd hát őket a nagyobb hordák ellen, és lődd szét őket, ha a közelükben haladnak el a mit sem sejtő ellenfelek!

MÁSODLAGOS FELADATOK

A pénz mellett a tarot kártyák megszerzésének feltétele a pályákon listázott feladatok elvégzése is (ilyen pl. a pálya adott idő alatt való teljesítése, vagy x számú ellenfél adott módon való kivégzése). Az aktuális pályára vonatkozó feladatok alapból a TAB gomb lenyomásával olvashatók el, ahol a játék azt is jelzi, hogy sikerült-e már kioldanunk az adott pályához tartozó kártyát, vagy sem.

SOKOLDALÚ ARZENÁL:

Mint a cikkben említettem, a Painkiller egyik legnagyobb erősségét eredeti arzenálja jelenti, ugyanis minden fegyver alapból két (egymástól teljesen eltérő) tüzelési móddal érkezik. Három flinta azonban még ezek mellett is rendelkezik egy speciális támadási formával, melyek a következők.

PAINKILLER:
Pörgessük fel botunkat bal egérgombbal, és közben nyomjuk le a jobb egérgombot: pengéink ekkor bumerángként repülnek ellenfeleink közé, majd térnek vissza rövid idő múlva botunk tetejére.

ELECTRODRIVER:
Kezdjünk villámokat szórni jobb egérgombbal, majd annak nyomva tartása alatt lőjünk ki egy dobócsillagot bal egérgombbal: az elektromos shuriken azonnal halálra rázza a közeli ellenfeleket, tömegoszlatásra így különösen alkalmas.

SOUL CATCHER:
A játék új fegyvere elsődleges módban pengéket lő ki, másodlagos módjában pedig elszívja ellenfeleink lelkeit. Ha elegendő lelket raktározunk el benne (ezt a zölden világító koponyák jelzik), a jobb egérgomb nyomva tartása mellett lőjünk ki egy pengét valamely ellenfélre – ezzel a magunk oldalára állítjuk!

vége felé (főleg magasabb nehézségi szinten) sokat segíthetnek a húzósabb csaták túlélésében, felettébb javallott a pokémoni szlogent követve mindet összegyűjtenünk. A játék legnyilvánvalóbb „taktikai" vonulatát azonban továbbra is a kitűnően eltalált fegyverek jelentik, a rendelkezésre álló nyolc gyilokszerszám ugyanis továbbra is a kreatív fegyvertervezés iskolapéldája. A BooH-ból érkező flinták között továbbra is ott találjuk a fagyasztani képes sörétes puskát, a gránátokat is dobáló karóvetőt, vagy épp a dobócsillagokat szóró sokkolót – a kínálat egyetlen új fegyverrel bővült, bár az illusztris arzenál mellett többet nem is kívánhatna az ember, elvégre a flinták két tüzelési módja önmagában megfelelne két külön fegyvernek, arról nem is beszélve, hogy három szerszám még egy harmadik tüzelési móddal is bír (erről többet a boxban).

Végezetül hangsúlyos tényező, hogy a fentieket egy szál magunk mellett immár pajtásainkkal is kiélvezhetjük, a hadjárat ugyanis immár kétfős co-op módban is kitolható, ami a Serious Sam-féle cimborázáshoz hasonlóan itt is felettébb élvezetes móka. A Painkiller CPL-es előéletét tekintve ugyanakkor nem meglepő, hogy a fejlesztők a kompetitív DM, TDM és CTF módokra is felkészítették a programot, így akkor sem fogtok unatkozni, ha már egyedül és kooperatívban is végigtoltátok a játékot.

„Gyere szépen a doktorbácsihoz, és mondd szépen, hogy: ÁÁÁÁÁÁ. Nem fog fájni, nem bizony!"

KOPOTT POKOLKAPU

Az új Painkiller tehát magabiztosan és sikeresen melegíti fel az elõd legjelentősebb pozitívumait, teszi mindezt ráadásul alaposan ráncfelvarrt grafikai tálalás mellett, az elődök korosodó PAIN Engine-jét ugyanis az Unreal Engine 3 váltja – dacára viszont a grafikai fejlődésnek, a helyzet mégsem mennyei, a The Farm 51 ugyanis összességében nem igazán erőltette meg magát. Noha a 2004-es színvonalhoz képest a remake (természetesen) lényegesen magasabb vizuális színvonalat képvisel (itt főleg a fény-árnyék hatásokra, a lekaszabolandó ellenfelekre és Évára tessék gondolni), a Purgatórium ismerős szegleteinek nem származott számottevően sok előnye a motorcseréből.

A hadjárat és a multi arénái meglehetősen sivárnak és kidolgozatlannak hatnak: maroknyi tereptárgy, alacsony felbontású textúrák és zömében túlontúl szögletes geometria jellemzi őket, és természetesen nem mentesek az UE3 motor jól ismert textúrabetöltési hibájától sem. A felemás végeredmény főleg annak tükrében frusztráló, hogy a játék tartalomban sem bővelkedik igazán: a szólómód 14 szintjét hat óra alatt végeztem ki közepesen magas szinten, a változatos képi világgal és ellenfelekkel érkező arénák pedig (az előző bekezdésben felsorolt pozitívumokkal egyetemben) mind az alapjátékból érkeznek, szóval némi plusz munkával simán ütősebb is lehetett volna a végeredmény.

A grafika mellett a H&D ugyanakkor a többi technikai területen is a kidolgozatlanság

Ez a csávó nem simán elhízott, hanem annyit zabált, hogy új kezei és lábai nőttek tőle

érzetét kelti: az átvezető animációk kissé esetlennek hatnak (arról nem is beszélve, hogy ha a lassító kártya aktív volt a pálya végén, akkor az átvezető is belassítva fut le), a szinkron jóindulattal is csak közepes, a billentyűzetkiosztás hajlamos visszaállni alapállapotra (bár lehet, hogy ezt a végleges verzióban javítják), fegyverváltó animációk pedig egyszerűen nincsenek – utóbbi, bár semmiképpen sem komoly hiba, mégis az igénytelenség látszatát kelti, elvégre ilyen problémával már az 1999-es Quake III sem rendelkezett.

KÖZEPES FÁJDALOMCSILLAPÍTÓ

Noha a fentiek miatt a Hell & Damnation éppen grafikus remake-ként nem állja meg maradéktalanul a helyét, és összességében a co-op módot leszámítva semmi olyan pluszt nem tartalmaz, ami a 20 eurós alapár mellett jó vételélé tenné az UE3-hajtotta pokoljárást, mégsem tudok 80%-nál alacsonyabb értékelést adni a frencsájz legfrissebb darabjára – a klasszikus Painkiller játékmenet ugyanis változatlanul pokoli szórakoztató adrenalin fröccs, melynek még a fenti hiányosságok dacára is minden percét élveztem. Beszerzését mindenesetre csak azoknak ajánlom, akik párban járnak be a Purgatóriumot, és inkább a multit helyezik előtérbe, illetve szeretnék a már jól ismert pályákat némileg szebb köntösben újra felfedezni... látogatni; mindenki más jobban jár a majd' feleannyiba fájó, de kétszer tartalmasabb Painkiller Black Editionnel.

ÉRTÉKELÉS

JOHNBART

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2.0 GHz processzor, 2 GB RAM, GeForce 8600GT vagy Radeon HD2600XT VGA, 5 GB HDD

Bár az ipari szintű démonirtás még mindig kitűnő elfoglaltság, a cirka hatórás játékidő, az ismerős helyszínek és a kopottas grafika mellett kicsit soknak tartom a 20 eurós vételárat.

GRAFIKA:	75%
HANG:	75%
JÁTÉKÉLMÉNY:	92%

PRO

A Purgatórium kitakarítása a remake-ben is pokoli szórakoztató...

KONTRA

...ámde rövid elfoglaltság, nem mentes az apróbb hibáktól, és a ráncfelvarrt grafika is csak az elődökkel szemben állja meg a helyét.

80%

KÁRTYAOLVASÁS

A tarot kártyáknak két fajtája van: aktív és passzív. Az aktív kártyákat pályánként egyszer aktiválhatjuk, és cirka fél percig fejtik ki hatásukat, a passzív kártyák hatása viszont egész játék alatt érződik. Egyszerre három aktív és két passzív kártya lehet nálunk, ne legyünk hát restek átvariálni az aktuális paklit, és lecserélni pár kártyát, ha az éppen elérhető képességekkel nem boldogulunk.

EGY KIS TAKTIKA

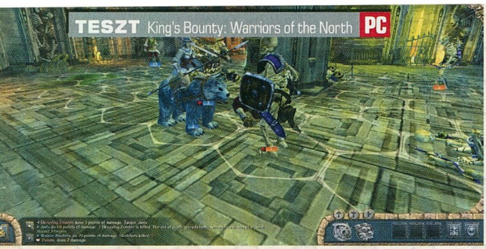
A főellenfelek legyűréséhez nem elég a puszta tűzerő, szinte minden esetben csak valamilyen adott taktikát követve nyomhatjuk le őket. A gólemet pl. fedett tér alól kell megsorozni, a sárkánydémont csak az életét feltöltő szobrok széttörése után tudjuk sebezni, a mocsárszörnyet a buborékok szétlövése gyengíti, az utolsó főellenfél ellen pedig új fegyverünk harmadik tüzelési módja a leghatékonyabb.

ARCUKRA FAGY A MOSOLY

A pajzzsal felszerelt ellenfelek magasabb nehézségi szinteken könnyen megkeseríthetik életünket – legalábbis ha nincs fagyasztótöltet a sörétes puskánkban. A fagyasztócellák ugyanis a találat helyétől függetlenül azonnal lebénítják pajzsos ellenfeleinket is, akiket utána egyetlen lövéssel a pokolra küldhetünk. Jégakku hiányában viszont az Electrodriver sokkolója is hatékony választás ellenük.

AGYAGGALAMB-LÖVÉSZET

Noha a dárdát és gránátokat kilövő Stakegun nem rendelkezik harmadik tüzelési móddal, a profik előszeretettel használnak egy annak is beillő manővert: ennek lényege, hogy a másodlagos módban kilőtt gránátot szétlövik az elsődleges módban kilőtt karóval. Noha a technika begyakorlása eltart egy ideig, a cserébe kapott sebzés kitűnő alternatívát jelent a szűkmarkúan adagolt rakétákra.



JÖNNEK A VIKINGEK!

King's Bounty:
WARRIORS OF THE NORTH

[ÍRTA TIKA] **A King's Bounty egy szörnyekben és mesékben gazdag világ, ahol minden gonoszt utolér a körökre osztott végzet. Az Armored Princess-ben az is kiderült, hogy a hercegnőkre szabott páncél itt bizony elég lenge. Vajon mire megy ebben a világban egy sörvedelő viking? Kiderül mindjárt...**

Ha mindig is derék viking harcos akartál lenni, aki átgázol mindenen, akkor ez a te játékod lesz!

Az előzetes vizsgálódást egy rövid történelemórával kezdjük, és hogy a tyúk, illetve a tojás volt-e előbb, abban most nincs apelláta. Dokumentált tény ugyanis, hogy a King's Bounty a korábbi, majd ebből született a Heroes of Might and Magic, és mindez a New World Computing jóvoltából történt, úgy 22 illetve 17 évvel ezelőtt. A King's Bountyt így nem éppen azzal kellene felvezetnem, hogy ez majdnem olyan, mint a Heroes (mert, hogy épp fordítva van), de tegyünk csak nagy ívben a formaságokra, és képzeljük el azt a minden bizonnyal ismerős szituációt, amikor a főhős és összevásárolható ármádiája a széles világ minden zegzugát bekalandozza, és a seregek formájában munkálkodó ármánynak körökre osztott csatafelületen koppint az orrára. Az a bizonyos poroszkálás – ellentétben a Heroes-zal – egyébként az 1991-es SEGA Genesis-es (vagy Mega Drive, ahogy tetszik) King's Bounty megjelenésével lett valós idejű. A The Legend precízen tálalta ezt a „felkapok néhány kristályt, aztán továbbvágtatok a következő kaland felé" hangulatot, és remek mesélőnek is bizonyult. A szépen felépített fantasy világban a gonosz nekromanták mellett helyet kért a békává változtatott királylány (ilyen most nem lesz) és sok más felejthetetlen mellékszál, amelynek felgöngyölése minimum heteket vett igénybe. Ilyen téren a Warriors of the North sem vall szégyent.

ADATOK

KIADÓ
1C Company

FEJLESZTŐ
Katauri Int.

MŰFAJ
TBS

MULTI
nincs

INFO

A Katauri anno Battle Lord néven próbálkozott egy, a King's Bountyéra kísértetiesen hasonló játékmenettel, és tulajdonképpen a kiadónak, az 1C Companynak köszönhető, amely időközben megvásárolta a KB jogait, hogy ebből végül a már ismert remake lett. A játék november 23-tól kapható hazánkban!

ZOMBIK, HÓ, SÖR ÉS HUMOR

A történet középpontjában Olaf, a viking király fia áll, és újfent megállapíthatjuk, hogy a lemészárolható szörnymennyiség a The Legend és az Armored Princess óta sem csökkent. Az alapvetés tulajdonképpen sok újdonsággal nem szolgál, a legkisebb királyfi elindul, hogy apja birodalmából kiverje az élőhalottakat, miközben az ármánykodó idősebb testvéreн, és az első blikkre kiszúrható gonoszokon csak az lepődik meg, aki Róbert gidáról is elhiszi, hogy hallucinogének nélkül jár a Százholdas pagonyba.

A King's Bounty persze nem a történettől volt, és most sem ettől sikeres, hanem azok a sokszor idétlen, csetlő-botló figurák tették/teszik naggyá, amelyek valóban ki vannak dolgozva, és remek háttérsztorikkal, no meg hosszú, több helyszínen átívelő mellékszálakkal etetik a játékos kalandvágyát. A vikingek sem lógnak ki a sorból, a derék, önérzetes északi nép ragaszkodása a sörhöz sok vidám pillanatot szerez. Szó nincs róla, hogy a zombi fenyegetés valami komikus eseménnyé degradálódna, de a humor azért mindig jelen van. Az Olaf apjáról keringő egyik történet például rámutat, hogy az Ádáz ragadványnevű atya sem volt komplett fiatalkorában, ugyanis egy régi viking legenda alapján hetekig keringett a közeli ork sziget körül a hajójával, remélve, hogy forgószél kerekedik, és a sziget elsüllyed a habokban. Megható és egyben kedves sztori az Empty Eyes nevű zombival való találkozás is, akit valamelyik rokonunk süllyesztett hullámsírba, és a zörgő csontú kalóz évekig várt, hogy a viking legyőzőjén bosszút álljon, persze most kiderül az illetőről, hogy rég elhunyt, és az élőhalott első reakciója, hogy hogyan élhetné így, cél nélkül a rothadó kis életét tovább. Érdemes segíteni rajta, mert később még felbukkan... És ez csak egy a sok tucat mellékszereplő közül.

„KÖR KÖZEPÉN ÁLLOK..."

Olaf a kaland kezdetén a szerepjátékok állandó dilemmájával találkozik, azaz hogy a három karakterosztályból – viking, skald, soothsayer – melyik szerepkört töltse be. Ez a hármas lényegében nem több mint a szokásos harcos- paplovag- mágus trió letükrözése, de például a skald választottam minden csata előtt harci énekkel nyitott, és a kilenc elkürtölhető Edda-ének (nem, nem a Pataki Attila

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

AMI RÁ VAN ÍRVA

A nehézségi fokok ebben a játékban valóban azt jelentik, amit a címke mutat, tehát könnyű fokozaton a főellenfelek kivételével nem sok dolog fog megizzasztani, normálon azonban már más a leányzó fekvése, ott komolyan szelektálnunk kell, hogy melyik sereggel mikor bocsátkozzunk csatába. A hard és az impossible pedig értelemszerűen a „nem biztos, hogy így kellene kezdeni" kategória.

AZ UTOLSÓ SARKOT IS

Az aktuális térkép minden csücskét kötelező bejárni, az összegyűjthető kincsek, rúnák és tekercsek nyújtotta vagyonka mellett az egyes gyakorlóbábuk és oltárok vizitje az alaptulajdonságainkat is erősíti. A játék úgy lett behangolva, hogy a megelőző helyszíneken begyűjthető XP mennyiség és az előttünk álló feladatok nehézsége arányban van, tehát minden sereg legyőzése, minden morzsányi XP számít.

TANÁR ÚR, ÉN KÉSZÜLTEM...

A mellékszálaknál elég pontosan körülírják a tennivalókat, de színes útjelzőkre ne számítsatok. Én jegyzetelni szoktam a térképen, kattintás az adott pontra, és a kiképzőhelyeken a táposabb lényeket, vagy a küldetést adó karaktereknél a fontosabb információkat be szoktam szúrni. A már felvitt bejegyzéseket a jobb egérgombbal lehet törölni. Nyilván nem kell túlzásba vinni a dolgot...

Hilda, the Warrior

A legharciasabb valkűr a csatatereken érzi otthon magát, mindegy hogy nyer vagy veszít, csak vér folyjon.

Támadás: Hilda's Arrows: nagy energiájú nyilakkal teríti be a csatateret.

Áldás: + leadership

Felajánlható tárgyak: fegyverek

Speciális képesség: Egy ősi viking istenség zászlajával inspirálja a csapatot, erőt, bátorságot önt a szívekbe, de nem használhatod minden csata előtt, mert pihennie is kell.

Regina, the Stone

A legfiatalabb szűz mind közül, és látszólagos törékenysége ellenére hihetetlen fizikai erővel bír.

Támadás: Regina's Messenger: egy becsapódó meteor, amelyből lávagólem emelkedik fel.

Áldás: + attack

Felajánlható tárgyak: páncélok és pajzsok

Speciális képesség: Trembling Hammer: minden tizenötödik csatában feléleszetheti az elesett katonákat.

Christa the Stunning

A legszebb és leghíresebb valkűr, aki imádja az ékszereket és az arany csecsebecséket.

Támadás: Christa's Gifts: aranyat szór a kiválasztott mezőre, és az ellenség szívébe leküzdhetetlen vágyat önt, hogy felvegye. Természetesen csapda.

Áldás: a kincsesládák tartalmát növeli

Felajánlható tárgyak: regáliák

Speciális képesség: Right of Griel: minden 20 csatában egyszer az elesettek árát aranyban adja vissza egy mágikus rúnáért cserébe.

féle Edda) mindegyike másféle bónuszt ad. A szintlépésekkor kapott rúnákat továbbra is a Might, Mind és Magic ágakon válthatjuk újabb képességekre, persze a sorozatban járatos öreg rókák hamar észrevehetik, hogy a táblázatokban csak minimális a kiigazítás, így aztán a viking hős alig különbözik az elődeitől. A mágia osztályok közé befurakodott egy új jövevény Rune magic néven, amely főleg hideg, jeges varázslatokkal passzírozza ki a melegvérű népekből az életerőt, és bizony kisebb megváltás volt, amikor az első, komoly területre ható varázslatot, a Blizzardot be tudtam vésni a varázskönyvbe. Ide kívánkozó megjegyzés, hogy újrajátszás szempontjából a véletlenszerűen elhelyezett tekercsek még mindig nagyot ütnek, ugyanis nagyon nem mindegy, hogy mikor kerül be a tarsolyunkba egy-egy táposabb varázslat. A karakterfejlődése ugyanakkor továbbra is egy gyors, jól átlátható út, hisz a háromféle rúnából (might, mind és magic) a térképre is lett kiszórva bőven, sőt, a sikeres küldetések után is becsúszik egy-egy adag, és ebből a mennyiségből csak az elején okozhat gondot, hogy melyik irányba induljunk el.

ÉSZAK HARCOSAI

A viking éra természetesen egy új fajt is bevezet, és most tessék meglepődni, a vikingeket. Az északi népek harcosai nagyjából az ismert kottát követik, van gyorsléptű harcos, csigalassú tank (Jarl), távolra ható egység (Slinger), de az abszolút kedvencem a Soothsayer (mágusféle), amely néhány körig bármilyen (kivéve élőhalott) egységet képes célponttá tenni az ellenség szemében, és amíg ők egymást ütik, nekünk lesz alkalmunk előhívni a valkűröket. A valkűrök Odin isten szolgálói, s egyben a világ legszebb nőnemű teremtményei, de figyelem, amikor Krista, az első valkűr azt mondja, hogy „megosztom veled a sátradat...", nos, csak képletes érti, tehát nem lesz semmiféle huncutkodás, hanem Amélia sárkányához, vagy az első rész harag ládájához hasonlóan, a csata közben csapnak oda egy jó kövéret. Egyébként öten vannak, és mindegyik másféle bónuszokkal örvendeztet meg, sőt, egyet afféle rangidősként kiemelve még a hatóerejét is fokozhatjuk. A levedlett varázstárgyak, fegyverek sem

mennek veszendőbe, Gudrida például imádja a cipőket és az öveket, Hilda a kardokért van oda, és ha ezeket kellő mennyiségben felajánljuk, akkor szintet is lépnek. A kultúrkörnek van még egy fontos hozadéka, nevezetesen a rúnák, s ez nem összekeverendő a karakterfejlesztésben szerepet kapó fajtákkal, tehát harc közben az egységpanelek felett támadó (+ attack és critical), védekező (megnövelt életerő és védelem) vagy szerencsét hozó (esély a bónusz támadásra) ikonokat lehet aktiválni, és ezzel jócskán bővült az amúgy sem szegényes taktikai repertoár.

MÁR MAJDNEM UNALMAS?

A Warriors of the North örökölte a korábbi epizódok minden jó tulajdonságát, az átgondolt kezelőfelület, a meseszerű, finom grafikai kidolgozás és a hangulatos dallamok itt is hajnalig noszogatják a játékost, hogy na, még egy utolsó küldetésre elinduljon. Ugyanakkor azt sem lehet tagadni, hogy rengeteg az áthallás és utalás a korábbi részek hőseire (Gilbert és Amelie), ez a sorozat rajongóinak ad egyféle otthonos, egyszer már jártam erre érzést, amely viszont taktikai síkon nagyon könnyen átcsaphat unalmas darálásba, hisz egyszer-kétszer már tényleg bejártuk a játék harmadától megjelenő helyszíneket (Greenwort, Arlania, vagy említhetném a démon-dimenziót, ahol Xeona még mindig emlegeti első férjét, Gilbertet). Talán épp a kiszámíthatóság érződik ezeken a helyszíneken, és itt már a küldetések is sablonosabbak – az eltűnt ékszerkereskedő, a kedvenc tehenéért bosszút kiáltó farmer koránt sem üt akkorát, mint az első szakaszban egy egyszerű sózott hering beszerzése (a zombivá lett heringárus asszonyság kikúrálása több órányi kaland). A körökre osztott felületen megjelenő szín- és effektorgia is másodlagos tényezővé tud válni, ha sorozatban a tizennyolcadik szinte ugyanolyan sereget kell a halálba küldeni. A viszonylag korán megkaparintható repülő hátas, és a viking szigetek mérete, mennyisége talán csak 10-20 órányi igazi felfedezést tartogat, a maradék 20 órában ez az élmény már kevesebb. Így aztán az első rész 95%-os értékelését a játék nemhogy überelni, de megközelíteni sem tudja...

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2,6 GHz CPU, 1 GB RAM, GeForce 6600 1218MB VRAM vagy ezzel egyenértékű VGA, 5,5 GB HDD

Az emberben ott motoszkál, hogy ugyanazt a kalandot játssza újra és újra csak más hőssel, kicsit megváltozott szereplőkkel, de egyszerűen nem lehet megunni. Még mindig jó...

GRAFIKA: **80%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Északon is működik a „mágia" – vikingekkel, valkűrökkel, rúnákkal és nem egykönnyen felejthető szereplőkkel, no meg minden jóval, ami a sorozatot jellemezte.

KONTRA

A különösebb változtatások nélkül futószalagon gyártott folytatásokba lassan beleszürkül a téma, és a főszálon is kaphatnánk több mozgásteret, mert sok szituációban az ember szinte ráordítana a főhősre, hogy ne légy már ilyen idióta komám.

82%

Gudrida the Fierce

Gudrida a legnagyobb áldás annak a harcosnak, aki brutális harcokkal néz szembe.

Támadás: Gudrida's Rage: lángoló pengéket szór az ellenségre, amelyek még további tűzsebzést is okoznak.

Áldás: + rage

Felajánlható tárgyak: övek, cipők, kesztyűk

Speciális képesség: Egy kisebb adag rageet tölt vissza, de csak akkor használhatod legközelebb, ha a rage-et közben egyszer már teljesen feltöltötted.

Mista Cloud

A gyönyörű, harcos szűz a taktika és a stratégia jeles ismerője.

Támadás: Mista's Lightning: a csatatér fölé elektromos vihart gerjeszt, egy gömbvillámot, amely néhány körig ott marad lebegve.

Áldás: + defense

Felajánlható tárgyak: artifactok

Speciális képesség: Bliss of Solitude: a katonák mentális képességeit erősíti (pl. nem hat rájuk a berserker), és minden hetedik csatában veheted igénybe.

A HARAG JÓ TANÁCSADÓ

A csaták alatt minden körben igyekezzünk használni a valkűröket, illetve a medálunkat (a saját rage alapú képességeinket), hogy minél előbb fel tudjuk fejleszteni ezeket, de az utolsó fázisba, amikor a lézengőket végezzük ki, már NE! Fontos ugyanis, hogy a következő csatába teljesen feltöltött rage készlettel érkezzünk, így ugyanis rögtön egy nagy erejű, területre ható töltettel indíthatunk.

NE FIRKÁLD TELE!

A varázskönyvbe csak a legszükségesebb mágiákat jegyezzük be, és igyekezzünk őket úgy összeválogatni, hogy a gyakran használtak egy közös osztályba essenek (többnyire ez a chaos vagy rune lesz), hisz a varázslatok is fejleszthetőek. A fejlesztéshez először a Magic ágon kell még egy szintet rápakolni az adott osztályra, majd a könyvben a spell felső sarkában lévő nyíllal, némi kristályért fejleszthetünk.

KÉT POFON, TÖBB MINT EGY

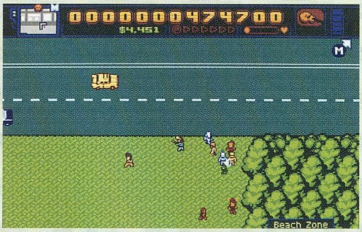
A legkönnyebben játszható karakter mindig a mágus, csak ugye a képességfán el kell érni a Higher Magic tulajdonságot, és így egy körben kétszer varázsolhatunk, ami óriási előny. Két erős varázslat ráadásul már elég rage-t is termel. Persze a varázsló kasztnak is megvan a hátránya – kisebb sereg, no meg az intelligenciára fókuszáló beállítottság miatt fizikálisan sem ütnek akkorát a katonák.

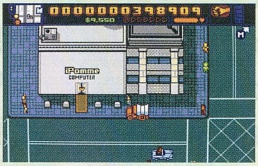
JÉGMEZŐK LOVAGJAI

A sereg összeállításában nyilván a friss, még újdonságnak számító egységek, pl. az új Berserker és Soothsayer nálam sokáig igen komoly favoritok voltak, de azért számoljunk olyan tényezőkkel is, hogy a vikingek a középjátékban épp a legerősebb előnyüket vesztik el, a hazai környezetet, ugyanis havas harcmezőn eleve 50% plusz defense-t kapnak. Tehát érdemes ekkor már más fajra váltani.

A JÖVŐ SZELLEMEI

RETRO CITY RAMPAGE





[ÍRTA WILSON] **GTA III átiratnak indult, de végül önálló játék lett belőle. Egy évtizednyi munkát követően végre elkészült a Retro City Rampage, amely a lehetetlennel dacolva tuszkolta a 8-bit korlátai közé a sandbox játékok stílusát, menet közben mindenkit kiparodizálva.**

Amikor a megjelenést köszöntő sajtóközlemény is vastag betűkkel emeli ki, hogy a levél írója egyben a játék tervezője, programozója és atyaúristene, talán nem alaptalan az esetleges önteltség gyanúja, különösen, ha a stáblistán egynél azért jócskán több név szerepel. Pedig Brian Provincianóról, a Retro City Rampage kiötlőjéről nehéz lenne elhinni a fentieket, ugyanis a játéka minden idők egyik legötletesebb, legszeretetteljesebb paródiája, ahol folyamatosan azt érezni, hogy a fejlesztő apait-anyait, sőt, a szívét és a lelkét is beleadta a munkájába. De vajon megérte ennyi évet várni rá?

MÚLTIDÉZÉS

Bill és Ted oltári kalandja; Vissza a jövőbe; A Szupercsapat; Super Mario Bros. Duck Hunt; Monkey Island; Metal Gear; Bionic Commando; Paperboy; Punch-Out. Ha a fenti címek valamelyike is ismerős lesz, garantáltan otthon fogod érezni magad a játékban. Ha egyik sem, akkor sem kell aggódnod, mert ez csak a lista eleje, a játék első tizenöt perce, a nyolcvanas évek popkultúrájára való utalások kis csomagja. És ha valamiből, hát a vicces kikacsintásokból tényleg végtelen mennyiségű van a Retro City Rampage-ben.

Ez ugyanis egy elnyújtott vicc, a modern és a régi játékok dicsőítése és egyben kifigurázása. Az eredetileg a Grand Theft Auto III NES változatának szánt, majd saját történettel és egyedi karakterrel felruházott RCR igazi szerelmes levél egy olyan gyerekkornak, amikor a videojátékozás még egy vadonatúj jelenség volt, teli meglepetésekkel, váratlan fordulatokkal, felfedezésre váró világokkal, eseményekkel, egy olyan környezetben, ahol a technikai korlátok hézagait a fantázia töltötte ki, így bármi megtörténhetett.

A játék nem csak a '80-as éveknek állít emléket, de a felülnézettel a legendás GTA II-nek is

ADATOK

KIADÓ **VBlank**

FEJLESZTŐ **VBlank**

MŰFAJ **akciójáték**

MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

1 GHz CPU, 128 MB RAM, 128 MB VGA, 50 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Paródiának ötletes és kiváló, játéknak viszont már nem annyira – a program túl sok mindent áldoz fel a humor oltárán.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

A '80-as évek összes fontosabb játékának, filmjének emléket állít, nem kímélve semmit és senkit. Ráadásul szinte az egészet egy ember csinálta!

KONTRA

Frusztráló játékelemek egész sora, nem túl élvezetes vezetés, teljesen jellegtelen és felejthető város.

60%

ERŐSZAKIK

A korlátokat itt a falak jelentik, minden más szabad: Theftopolis városa csak rád, a játékosra vár. Lopj kocsikat, gázolj halálra gyalogosokat, csiklandozd meg a rendőrség tagjait (ólommal), vágass magadnak ultrabrutál sérót, harcolj golfütővel, palacsintasütővel, bazookával vagy gumicsirkével. Hajigálj aprót a kezdetleges árkád masinákba, dobálj újságot postaládákba, taxisofőrként fuvarozd az utasaid.

Nem hangzik túl izgalmasnak? Pedig minden sandbox, vagyis szabad világú játékban megtalálhatók ezek az elemek, ez pedig a RCR-re is igaz. Csak míg mindenki más komolyan veszi magát, addig itt a kötetlen őrültség, a szabad gyeplőre eresztett, őrült zseni ül a volánnál, és egy-egy rosszabb, vagy jobb vicc kedvéért még az anyját is eladná! A humor egyértelműen a leghangsúlyosabb elem: ott van a hirdetéseken (diplomázz a Nuke Dukem Forever végtelen szemeszterű kurzusán), a bolti táblákon (Vanilla Ice Cream fagyizó), vagy a dialógusokban. Bepattansz egy vadító fekete kocsiba, az elkezd beszélni hozzád, megemlítve, hogy a földön maradt egy sajtburger (helló, Mr. Hasselhoff).

Ha már éltél a '80-as években, akkor a gyenge játékmenet ellenére is imádni fogod ezt a játékot

Ráadásul a küldetések is hasonló tematika szerint épülnek fel: tökéletesen felidézik a nyolcvanas évek klasszikus játékait, filmjeit, azt a kort, amire a mostani generáció már alig-alig emlékezhet, mert túl későn született.

SZÁGULDÁS, PORSCHE, SZERELEM

Viszont ennek ellenére talán ők is értékelni fogják a 8-bites látványt, a viccesen forduló kocsikat, az egyszerű tűzpárbajokat, az alig három-négy perces feladatokat, az ezernyi apró kis mellékküldetést. Nem lesz egyszerű menet, a Retro City Rampage ugyanis paródiának kiváló, önálló, saját értékekkel rendelkező, a maga lábán megállni képes játéknak már nem annyira. Poénjai erősek, a játékmechanikája viszont gyenge – a vezetés nem élmény, a síkba helyezett városnak sajnos semmi egyénisége, a minitérkép ellenére egyáltalán nem könnyű eligazodni benne, a vicc pedig néha az élvezet kárára megy. Mert ki lehet figurázni a legunalmasabb momentumot, az autók követését azzal, hogy a játékosnak gyalog kell haladnia, menet közben pedig kávét kell innia, de mikor ötödszörre is azért bukjuk el a küldetést, mert a nehézkesen irányítható kocsi nekinyomódik egy civilnek vagy egy járőrkocsinak, ott azért már felsejlik, hogy itt nem klappol minden.

Egy igazi nosztalgiabomba, amiben a poénok és kikacsintások sokkal nagyobbat durrannak, mint maga a játékmenet

Pedig a tartalomra egyáltalán nem lehet panasz, a történet több tucat küldetést tartalmaz, így már az alapjáték is hosszú, de még ha hozzávesszük a mellékküldetéseket, a kötetlen tevékenységeket, a pontvadászatra gyúró, a káoszt és a rombolást éltető kihívásokat, az elrejtett csomagokat, a megvásárolható ruhákat, frizurákat, járműveket, akkor az egyenlet végén alapvetően egy rendkívül gazdag, kidolgozott programot kapunk. Egy olyan programot, ami néha hatalmas mosolyt, hangos nevetést okoz, néha viszont frusztrációt és üvöltözést, pont azt, amit egy paródiának sosem szabadna. Mert ez egy poén: nem túl olcsó, nehezen érthető (ha kimaradt a korai konzolkorszak), de mindenképp egy lelkes, semmiképp sem amatőr fejlesztő szerelmes levele. Kár, hogy hasonlóan nagy rajongónak kell lenni a játék teljes élvezetéhez.

KI RENDELTE A GYILKOST?

Hotline Miami

[ÍRTA MAHMUD] **Meggyőződésem, hogy a 8-bites indie játékok nem csak felnőtteknek valók: ezek a pixel-reneszánsz alkotások a nosztalgia járókerete nélkül is megállnak a saját lábukon. A Hotline Miami pedig nem csak áll, egészen a végigjátszásig üldöz, mégsem adnám soha gyerek kezébe.**

És nem is az erőszak miatt. Leszakadt végtagokat és vadul spriccelő vért már úgyis minden második játékban látni, s bár a Dennaton felülnézetes shootere is közéjük tartozik, a fejlesztők kreativitása nem merült ki néhány öncélú mészárlás megkomponálásában. A Hotline Miami képi világa az első perctől gyomorforgatóan bódító; az élénk, vibráló színek kavalkádjában szétkent brutális jelenetek olyan hangulati töltettel bírnak, melyből néhány pályányi dózis is elég, hogy az ember szédelegve álljon fel a monitor elől. A hatást csak fokozzák a kábulatba ringató pszichedelikus, vagy épp adrenalin pumpáló zenék, mi pedig lövésről lövésre merülünk el a nyolcvanas évek szürreális, bűntől mocskos Miamijában...

FÉLELEM ÉS RESZKETÉS MIAMIBAN

Újra magadhoz térsz. Egy ismerős hálószobában vagy: a megvetett ágy mellett állsz felöltözve. Nem emlékszel, mikor aludtál utoljára. A szobából kilépve egy tágas konyhában találod magad – ismered minden szegletét, mégsem vagy biztos benne, hogy ez a te lakásod. A konyhapulthoz lépsz, de csak üres pizzás dobozokat és egy hanyagul kivágott újságcikket találsz. „Nyolc halott a belvárosi mészárlásban: szemtanúk szerint egy szörny a tettes" – olvasod a vastagon szedett címet. Valamiért elmosolyodsz. A fürdőszoba felé indulsz, az ajtó előtt azonban megtorpansz. Odabenn egy szőke nő fürdik, de fogalmad sincs, hogy ezt honnan tudod. Egy darabig még nézed a kilincset, aztán a nappaliba mész – a kanapé mellett álló komódon az üzenetrögzítő villog. Ebben végre biztos vagy: ez a tiéd. Lenyomsz egy gombot, mire a gépből recsegő női hang szakad fel. „A gyerekek ma nagyon rosszul viselkedtek, sürgősen át kell jönnie! Beszélgessen csak el velük jó hosszasan, hadd tanuljanak ezek a rosszcsontok egy kis fegyelmet! És ahogy a legutóbb is... Legyen diszkrét!" Ideje indulnod.

A maszkok nem csak szürreálisan brutálisak, de extra képességekkel is megajándékozzák viselőjüket

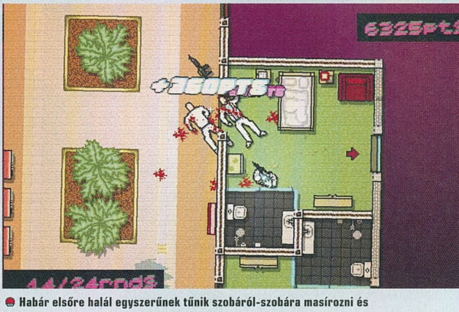
A szürke DeLoreannel az épület bejáratához parkolsz. A címet sem kell ellenőrizned, az üvegajtón át már látod is az egyik „rosszcsontot": háttal áll ugyan, de így is kivehető kezében a sörétes puska. A kocsiból kiszállva egyenesen felé indulsz, de a lófejet formáló gumimaszkot csak az utolsó pillanatban húzod fel. Aztán megszólalnak a fegyverek.

CSAK DISZKRÉTEN!

Nemcsak a zavaros bevezetők, maga a vérben tocsogó játékmenet is olyan, mintha névtelen főszereplőnk valami furcsa szer hatása alatt állna. Szobáról szobára haladva fogunk érzéketlenül, és gyakran a lehető legbrutálisabb módon gyilkolni, kettévágva, cafatokra lőve, vagy puszta kézzel iszamós péppé verve ellenfeleinket – látszólag egy-egy homályos telefonhívás miatt.

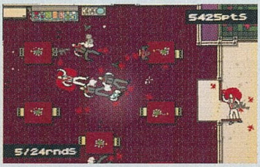
Az év egyik legfurcsább és legbrutálisabb alkotása, ami eszement játékmenetével azonnal beszippantja a játékost

A helyszín szinte minden küldetésen egy zárt, többszintes épület, melyet még a belépés előtt lehetőségünk van fölmérni. Ez már csak azért is hasznos, mert az ellenfelek általában rögzített útvonalakon járőröznek, melyeket észben tartva jó pár újrakezdést megspórolhatunk magunknak. Az R (mint Restart) gomb egyre idegesebb nyomogatása azonban így sem elkerülhető az első pályákon, mivel a Hotline Miami enyhén szólva nem túl elnéző játék. Egyetlen bekapott ütés, szúrás vagy lövés egyenlő az azonnali halállal, úgy nekünk, mint legtöbb ellenfelünknek. Ennek következtében a játék két rendkívül ellentétes komponensből épül fel: a kezdeti lopakodásból, és a villámgyors akcióból. A nehézséget enyhítendő, a program minden egyes szinten automatikusan ment, de ez ritkán ad vigaszt, ha az utolsó rosszfiú ellen sikerült elvéreznünk.

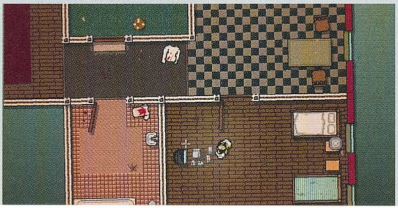


Habár elsőre halál egyszerűnek tűnik szobáról-szobára masírozni és pusztítani, azért a féktelen öldöklés nem elég, kell ide némi taktika is

Ha azonban beletanulunk a felülnézetes mészárlásba, a játékélmény betegesen élvezetessé válik. Kombót kombóra halmozva rontunk majd be szobákba, a kivágódó ajtóval és elhajított fegyverünkkel kiütve ellenfeleket, hogy a zajra odasietőket üvegfalakon át lőjük halomra. A program ráadásul nem csak hullák vörös szőnyegével jutalmazza elvetemült akcióinkat: a gyilkolással szerzett pontok a pályák végén új fegyverekre és maszkokra válthatók. Utóbbiak közül minden küldetés alatt csak egyet viselhetünk, és amellett, hogy embertelenségünket szimbolizálják, különböző hasznos bónuszokat adnak az extra lőszertől kezdve a távolláton át a hangtalan fegyverekig.



A lenti kép nem egyszeri alkalom, a bejárható pályák minden akció után hasonlóan néznek ki



KI VAN A MASZK ALATT?

Az első fejezetekben csak kiskanállal és néhány színes tablettával adagolt történetből ez nem fog kiderülni, ami pedig igen, azt talán jobb lett volna a játékos fantáziájára bízni. A Hotline Miami azonban így is képes a bőrünk alá mászni, és ahogy a „hősünk" körül zajló eseményeket, úgy egy idő után azt sem fogjuk érteni, miért kezdjük újra huszadszor ugyanazt a pályát. Bár egy hosszú délután a könyörtelen nehézség ellenére is elég a végigjátszáshoz, a filléres ár és a felejthetetlen hangulat miatt a Dennaton játéka bizony remek vételnek számít.

Veszélyes vizek

Bár egyeseknél már a Hotline Miami kendőzetlen brutalitása is kiveri a biztosítékot, a Dennaton Games vezető fejlesztője, Jonatan „cactus" Söderström még egy lapáttal tett a tűzre, amikor a játék megjelenése után az egyik nagy torrent oldal kalózait biztatta a javított verzió feltöltésére, hogy mindenki bugok nélkül élvezhesse az öldöklést...

ADATOK

KIADÓ **Devolver Digital**

FEJLESZTŐ **Dennaton Games**

MŰFAJ **akciójáték**

MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

1,2 GHz CPU, 512 MB RAM, 32 MB VGA, 250 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Véres kiruccanás Miamiba különösebb ok, életbiztosítás és lelkiismeret nélkül. Sajnos retúrjeggyel.

GRAFIKA:	90%
HANG:	90%
JÁTÉKÉLMÉNY:	85%

PRO

Eszement, szédületes tempójú lövölde félelmetesen megkapó, dekadens atmoszférával.

KONTRA

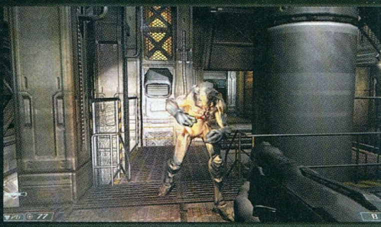
A végjátékban kissé kiábrándító narratíva, lehetne hosszabb is.

87%

RAJTUNK RÖHÖG LUCIFER

DOOM 3 BFG EDITION

[ÍRTA CHOCHO]



A DOOM 3 BFG EDITION EGY AFFÉLE ANTOLÓGIA CSOMAG AKAR LENNI, DE SAJNOS AHELYETT, HOGY TISZTELETBEN TARTANÁ A DOOM HAGYATÉKÁT, INKÁBB ELFELEJTI, ÉS MEG AKAR FELELNI A 2004-ES ELVÁRÁSOKNAK. EZ MIND SZÉP ÉS JÓ, DE VAN EGY KIS BIBI: 2012-T ÍRUNK, DRÁGA ID!

Nyolc év nagyon-nagyon hosszú idő. Hétköznapi léptékkel mérve is, hisz közel egy évtizedről van szó, ennyi idő alatt felnő egy kisgyerek, kormányok váltják egymást, eltűnnek a fekete-fehér kijelzős mobiltelefonok. A játékok világában viszont mindez felér egy örökkévalósággal. Azok, akik 2004-ben még sokat játszottak, lehet, hogy ma már családos emberek, akiknek alig jut idejük egy esti gyors menetre... mármint a Wii-vel, ugyebár, hisz az a kisgyerekesek kedvenc konzolja. Mindez már önmagában is elgondolkodtató, de ha megfordítjuk az egyenletet, hasonlóan érdekes eredményt kapunk. Egy nyolc esztendeje boltokba küldött játék 2012 év végén, csaknem teljes áron újra kiadva merész vállalkozás, és felveti a kérdést, hogy lehet-e olyan „jól" öregedni, hogy a mai gamerek is megtalálják benne azt, amit keresnek. Különös gondolat, annyi szent, s ha van olyan csapat, melynek játékai már bizonyítottak e téren, akkor az nem más, mint az id Software. Az 1993-as Doomot még ma is rongyosra játsszuk, ha a kezünk ügyébe kerül, szóval könnyen hihetnénk, hogy a 2004-es Doom 3 is ugyanilyen időtlen. Kár, hogy a bizonyítékok mást mutatnak.

Pápá modok!

A Doom 3-at eddig mindenféle rajongói modokkal tették látványosabbá. Sajnos azonban a BFG Edition nem támogatja a fanok projektjeit, se az eddigieket, se az utóbbiakat. Ez leginkább annak tükrében fájó tény, hogy az alap Doom 3-at levették a Steamről, nehogy valaki észhez kapjon és gyorsan megvásárolja. Kösz Bethesda, ez rendes tőletek.

A DOOM LEGENDÁJA

Mivel e sorok olvasói között bizonyára akadnak olyanok is, akik nem találkoztak a Doom 3-mal, érdemes kitérni kicsit a játék háttérére. Az id FPS-e már 2001-ben legendává vált, ekkor mutatták be először egy technológiai konferencián, az igazi bomba viszont a 2002-es E3-on robbant, mely során élőben demózták a Doom 3-at, ami úgy nézett ki, mint addig semmi más. A fények és árnyékok betegesen reális játéka és a korában elképzelhetetlenül részletgazdag textúrák láttán az emberek szó szerint levegő után kapkodtak – ezek után már csak az

ADATOK

KIADÓ **Bethesda**
FEJLESZTŐ **ID Software**
MŰFAJ **FPS**
MULTI **van**

INFO

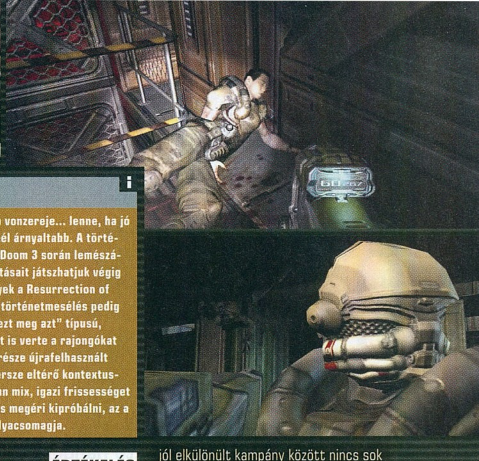
A Doom 3 BFG Edition a Doom 1-3-at, a Doom 3 kiegészítőjét, valamint annak egy új pályacsomagját tartalmazza. A pakk PC-re 6990 forint, Xbox 360-ra és PS3-ra viszont 9890 forint.

ütött nagyobbat, hogy milyen sokat csúszott a program, lévén a Doom 3 megjelenésére 2004-ig kellett várni. Amikor kijött, alig volt olyan konfiguráció, ami maximális pompájában elcipelte, igaz, már közepes részletesség mellett is jobban nézett ki, mint a pár hónappal korábban érkező Far Cry. Csakhogy a technikai háttér nem minden. A Doom 3-at sok kritika érte elavult pályatervezése, gyenge mesterséges intelligenciája, valamint mesterkélt, kiszámítható ijesztgetései miatt. Mindez azonban nem tántorította el az id software-t attól, hogy ismét ringbe küldjék az FPS-üket, ami a maga korában sem tökéletes tervezés miatt ma már kifejezetten elavultnak tűnik – és ezen még a direkt változtatások is csak tovább rontanak.

TÖKLÁMPÁS

A Doom 3 egy szimpla túlélő horror volt, csak épp FPS nézetben. A lőszerre vigyázni kellett, mert nem volt túl sok, a zseblámpa használata közben pedig nem tudtunk lőni. A múlt idő természetesen nem véletlen, lévén a BFG Editionnek keresztelt kiadásban sokkal több muníciót találunk, és a fegyverek is erősebbnek hatnak. A zseblámpát ráadásul a sisakunkra szerelték, ami miatt a program elvesztette a kissé

Az egykoron népszerű Doom 3 2012-ben úgy viselkedik, mint a játék főszereplője: teljesen meg van zavarodva, és nem érti, hogy mit keres itt...



Ha már a játékmenet nem, legalább még a fegyverek megállják a helyüket 2012-ben

butácska, ám megnyerő báját, melyet abból az elsőre antipatikus ötletből merített, hogy most akkor vagy lövünk a sötétbe és bízunk benne, hogy nincs ott senki, vagy bevilágítunk a sarkokba, kockáztatva, hogy eldobjuk az egeret ijedtünkben. Sajnos a folyamatos világítás lehetősége csak rombolja a hangulatot, ami egy, az erős atmoszférára támaszkodó játéknál elég nagy baj. Újdonság továbbá, hogy a klasszikus pályákon több fényforrás van, mint eddig, ezért a Doom 3 BFG gyorsabb lefolyású, pörgősebb program az elődjénél – ismét levonhatunk egy keveset a sötét, depresszív hangulatból. A fegyverek, pályák és szörnyek egyébként maradtak a régiek, ami végső soron jó hír.

Ugyanakkor a 2004-ben csak kicsit zavaró pályatervezés ma már szimplán nevetségesnek hat itt-ott. Gyakorta előfordul, hogy egy sötét, különös berendezésekkel körbevett sarokban (már a milliónyi zakatoló, látszólag mindenféle funkció nélküli masina is mókás) világít egy egészségügyi csomag. Mikor azonban felvesszük, kinyílik egy addig rejtett ajtó és előbotorkál belőle egy zombi. Ilyenkor pedig felmerül a kérdés, hogy mi az ördögöt keresett ott az a zombi. Persze, egy videojáték esetében ez mondhatni triviális, de ha jobban belegondolunk, a Doom 3 története és háttere teljesen komolyan veszi magát, és ennek tükrében elég bizarr a marsi bázis felépítése. A sztori szerint néma tengerészgyalogosként kerülünk a Marsra, ahol a gonosz Union Aerospace Corporation végez mindenféle erkölcstelen kísérleteket. Nem sokkal az érkezésünket követően elszabadul a pokol, méghozzá szó szerint, mi pedig egyedül botorkálunk az összeomlott telephelyen. Tehát a helyszín egy kutatóbázis, ám képtelenség elhinni, hogy ilyen építmény valaha is létezni fog. A pályákra jellemző butaság, hogy rögtön az első ajtót nem tudjuk kinyitni, és csak azért körözünk össze-vissza, hogy végül átjussunk rajta, ezzel elindítva a következő fejezetet. S ha már szóba jöttek a helyszínek, meg kell jegyezni, hogy nem érezni köztük túl sok kapcsolatot. Mintha csak a régi Doomokkal játszanánk: ha a játék nem írná ki töltés közben, hogy most a Delta Labs 2-es részlege következik, sose jönnénk rá magunktól. A Doom 3 2004-ben régiesnek ható dizájnja ma már ósködövületnek tűnik, amit nosztalgiafaktor hiányában az új jövevények nem biztos, hogy el tudnak fogadni.

AZ ELVESZETT VILÁG

A Lost Mission a Doom 3 BFG Edition legnagyobb vonzereje... lenne, ha jó küldetésekről volna szó, de sajnos a helyzet ennél árnyaltabb. A történethez a kampány annyiban kapcsolódik, hogy a Doom 3 során lemészárolt Bravo Team utolsó túlélőjének megpróbáltatásait játszhatjuk végig 8 új pályán keresztül. A játékban előforduló lények a Resurrection of Evilből és a Doom 3-ból verődnek össze, rendes történetmesélés pedig nincs, csak egy rakás „menj ide és kapcsold be ezt meg azt" típusú, halálosan unalmas feladat. Ráadásul az id még át is verte a rajongókat a Lost Missionnel. Mint kiderült, a pályák nagy része újrafelhasznált elemeket tartalmaz korábbi helyszínekről, de persze eltérő kontextusban. Magyarán az „új" Lost Mission csak amolyan mix, igazi frissességet képtelen belecsempészni a BFG-be. Amiért mégis megéri kipróbálni, az a látvány, ez ugyanis a Doom 3 eddigi legszebb pályacsomagja.

VISSZATÉRÉS A POKOLBA

A Doom 3 BFG Edition nemcsak a sima Doom 3 „felújított" változatát foglalja magába, de részét képezi az első két klasszikus Doom, illetve a Doom 3: Resurrection of Evil című kiegészítő is, melyben új fegyverek és lények várnak ránk, na meg a sztori csak akkor lesz kerek, ha az expanzió végén pontot teszünk az alvilág inváziójára. Sőt, kaptunk néhány új pályát is Lost Mission címen – ezekről részletesebben a keretes írásunkban olvashattok. Mivel pedig mind a Doom 3, mind a RoE hosszú játékok, egyenként úgy 15 órásak, nem kell azon aggódni, hogy hamar véget ér a kaland. Sajnálatos azonban, hogy a három jól elkülönült kampány között nincs sok kapcsolat. A kiegészítőnél ez még elmegy, mert egy évvel később veszi fel a fonalat egy teljesen új, de szintén néma főhőssel, a Lost Mission kiemelése és külön játékként való kezelése viszont felháborító. Sokkal jobb lett volna, ha ügyesen elhelyezik a fejezet pályáit a Doom 3-ban. De nem, ehelyett kitették a Lost Missiont a főmenübe. Mintha csak a régi Master Levels kiegészítőkkel játszanánk. Kezdem azt hinni, hogy az id tényleg elfelejtett átlépni a 21. századba, és még mindig azt képzelik, hogy ez az old school megközelítés jó. Hát nem az.

ÉRTÉKELÉS

CHOCHO

GÉPIGÉNY

P4 1,5 GHz; 512 MB VGA; 384 MB RAM; 3 GB HDD

A Doom 3 BFG Edition a lehúzás iskolapéldája: egy teljesen felesleges újrakiadás, ami képtelen felülemelkedni az alapjáték nagyszerűségén, sőt, még bele is rúg itt-ott, biztos, ami biztos. Igazából senkinek sem tudjuk szívből ajánlani.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

Sok Doom egy rakáson, és kaptunk új pályákat is.

KONTRA

A modern módosítások ártottak a hangulatnak, és a BFG eleve túl drága.

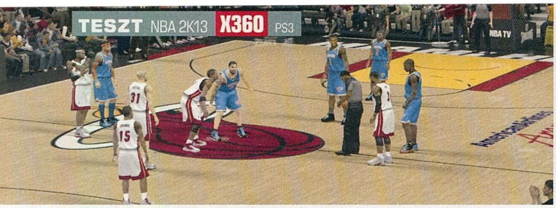
60%

MINDEN CSODA HÁROM ÉVIG TART

A Doom 3 BFG Edition konzolokra HD-felbontásban jelent meg, PC-n viszont „csak" egy-egy textúra felbontását tornászták fel, szóval, akinek megvan az első kiadás, az teljesen meg lehet elégedve vele, mert sok újat nem kapna a BFG-től. Igaz ugyan, hogy a Lost Mission jobban mutat a többi kampánynál, de csak emiatt nem éri meg beruházni a játékra, főleg nem olyan sok pénzért, mint amennyiért árulják. Igazság szerint nem is értjük, mi a fenét akart ezzel a kiadással a Bethesda.

Jómagam végig optimista voltam, azt mondogattam magamnak, hogy mint Doom 3-rajongó, biztos élvezni fogom a dolgot. Végső soron a játékkal eltöltött idő kellemesen telt, de a fent felsorolt negatívumok és az erőltetett módosítások valahogy kiölték belőlem a nosztalgiát. Azt javasoljuk tehát, hogy ha valakinek nincs még meg a Doom 3, de szeretné bepótolni, akkor se a BFG Editiont vegye meg. Inkább valamelyik online áruház (mondjuk Steam) kínálatában nézzen utána az eredeti játéknak, melyet pár rajongói moddal még a BFG-nél is sokkal szebbé lehet varázsolni. Ezt a kiadást pedig nem is igen ajánlhatjuk senkinek. Aki rajongó, már kívülről fújja a pályákat és ragaszkodik a régimódi Doom-élményhez. Az újoncokat meg csak idegesíteni fogják a játék butaságai, amik 10 dollárért még elmennének, de tekintve, hogy a PC-s verzió 6990 forint... nos, ennyit még a kiegészítővel együtt sem ér meg a csomag. Kicsit idegesek vagyunk a Doom 4 miatt, jó lenne, ha végre bemutatnák és eloszlatnák a kétségeinket, mert az utóbbi két évben az id látszólag hibát hibára halmoz. Mi történt veletek ott Texasban, John?

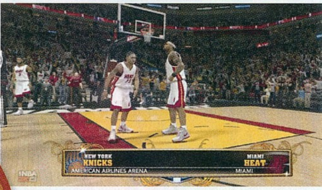
A videojátékok olyanok, mint az amerikai szuperhősös képregények: az egy főre jutó, nagymellű, vörös csajok száma olyan magas, hogy kész csoda, hogy a szőkék és a barnák még nem kezdtek tüntetésbe



VISSZATÉRT AZ ÁLOMCSAPAT!

NBA2K13

[ÍRTA CHOCHO] **A 2K Sports a tavalyi NBA2K12 után alaposan bevizsgálta az EA sportjátékait, és a konkurenciától szerzett tapasztalatok alapján felépített idei rész egy olyan játék lett, mint amilyen a FIFA '98 volt a maga idejében: egy elképesztő hangulatbomba, ami minden rajongó gyűjteményében ott kell, hogy legyen.**



Figyelj már haver, jó lenne kosarazni, de ahhoz kellene egy labda is. Te látod, hogy hol van?

A z EA már sokadszorra lőtte le az NBA Live-ot, közvetlenül annak megjelenése előtt, így a 2K Sports kosaras játéka ismét konkurens nélkül indulhat hódító útjára. Ez abból a szemszögből vizsgálva, hogy a 2K könnyebben hozzájut a licencekhez, és az NBA vezetősége negédes mosollyal nyújt mindenféle segítséget a program elkészítéséhez, jó dolog. Onnan nézve viszont, hogy az egészséges verseny hiánya könnyen ellustíthatja a 2K dolgozóit, már korántsem olyan örömteli.

Tény és való, hogy a 2K13 hosszú ideje a legjobb kosárlabda-szimulátor, amit valaha optikai lemezre égettek, ám épp ezért félelmetes belegondolni, milyen magasságokba emelkedhetne eme legendás széria, ha az EA ott lihegne a 2K nyakában és évről évre muszáj lenne bizonyítani. A technika ördöge bizony már tavalyelőtt is lefutotta Jordant, hisz akármekkora király is ő (mondjuk annyira nem is nagy, „csupán" 196 cm magas), azért közel az ötvenhez már meglazultak a térdizületei...

Hol a riválís?

Az EA Sports a botrányosra sikeredett NBA Elite 11 demó fiaskója után az NBA Live 13-at is törölte, holott a játékot már többször bemutatták, még az E3-on is kint volt. A látottak alapján a Live 13 döbbenetesen jól nézett ki, a program lelövésére pedig máig nem kaptunk érdemi magyarázatot, csak annyit, hogy „nem lett elég jó", meg hogy „majd jövőre".

Szépnek továbbra sem nevezhető, de a 2K NBA-sorozatának legújabb tagja még mindig az egyik legjobb sportjáték a piacon

„3 PONTOS!"

Mielőtt viszont rátérnénk a program negatívumaira, lássuk az előnyöket felsoroló, sokkal hosszabb listát. Kezdjük mindjárt a körítéssel, melynek átalakítása a program idei legnagyobb újításai közé tartozik. Mivel a sportjátékok valós otthonának tekintett konzolok jelen generációja szokatlanul hosszú ideje van a piacon (csak gondoljatok bele: a 2005 végén érkezett Xbox 360-at tulajdonképpen 2003-as technológia hajtja), a grafika és a teljesítmény annyit nem tud előre ugrani, hogy minden eltelt esztendő után a mellkasunkhoz kapjunk a brutális látványtól, vagy a szuperintelligens ellenfelektől. Bizony, ez magyarra fordítva annyit tesz, hogy a grafika újra a régi, azaz szegény Kobe Bryant feje még mindig éles hatszögekből tevődik össze. S mivel technikai újdonságokra nem tellett, maradt a játéktervezők rajzasztala, mint ötletforrás, meg persze a külső szakértők bevonása.

Tavalyelőtt Michael Jordan volt az NBA 2K11 sztárja, tavaly pedig egy komplett időutazásra invitált a sorozat. Ezúttal viszont egy másféle tapasztalatokkal bíró, ám az élete során – zenei repertoárja szerint – különösen sok problémával szembesülő, és ezeket sorra sikerrel megoldó illetőre esett a választás. Bizony, a dobozon hatalmas betűkkel fémjelzett előadóról és producerről, Jay Z-ről van szó, aki talán nem a legnagyobb kosárlegenda, de show-t csinálni azt nagyon tud. A 2K a rapperrel közösen dolgozta ki a 2K13 irányvonalát, ami ennek köszönhetően egy sokkal lazább, dinamikusabb körítést kapott. A zenei repertoár szimplán tökéletes, a menübe belépve még a kosárlabdától idegenkedő játékosok is elégedetten csettinthetnek. Az intro, illetve a meccsek közötti videobetétek, melyek elkészítésében Jay Z is aktívan közreműködött, kiváló elegyet alkotnak, minden idők leghangulatosabb sportjátékát teremtve meg – tudom-tudom, nagy szavak, de higgyétek el, okkal élek velük.

„ÚJABB 3-AS, EZ IGEN!"

Maga a játékmenet is sok változáson esett át. Először is, a klasszikus My Player menüpont beleolvadt a kibővült My Careerbe. A szóló mód gerincét képező játékmódban egy, a legapróbb részletekig testreszabható karaktert indíthatunk el az NBA ranglétráján, és egy gyorsmeccset követően már kezet is rázhatunk David Sternnel a pódiumon. Az NBA-be belépve megjelennek a szponzorok, a reklámcégek, a sajtó és persze a kosaras karrierünket talán leginkább befolyásoló rajongók. Bár velük a korábbi részekben is találkozhattunk, a My Career sosem érződött olyan személyesnek, mint most, köszönhetően annak a pár szerepjátékos elemnek, melyekkel nyakon öntötték a játékmódot.

Az interjúk alkalmával például négyféle stílusban válaszolhatunk a feltett kérdésekre, és ezek a teljesen pozitívtól az abszolút bunkóig terjedő skálán oszlanak el. Döntéseinket befolyásolhatja, hogy milyen képet szeretnénk kialakítani magunkról a profi kosarasok világában. Ha nagy a szánk, de bénán játszunk, a rajongók hada és a csapat is elfordul tőlünk. Amennyiben viszont az arcunkhoz tehetség is társul, nyugodtan játszhatjuk az eszünket, az emberek ugyanis valamiért imádják a tahó sportolókat. Főleg, ha pénzük is van, jó sok. Az NBA 2K13-ban pedig a zöldhasú dollárok körül forog az egész világ. A sorozatban elsőként szereplő, sikeres meccsekért kapott virtuális fizetőeszközökből új ruhákat, kiegészítőket vehetünk magunknak, sőt, képességeket is vásárolhatunk, melyek jelentősen

ADATOK

KIADÓ
2K Sports

FEJLESZTŐ
Visual Concepts

MŰFAJ
sportjáték

MULTI
online és lokális

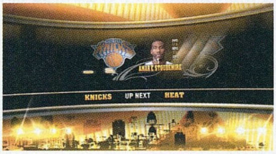
INFO

Az NBA 2K13 október 5-én jelent meg PC-re, Xbox 360-ra és PS3-ra. Figyelem! A PC-s változat nem egyezik meg a konzolos verziókkal – erről bővebben lásd a keretes írásunkat.

Van a tökös kosaras, aki az ujján pörgeti a labdát, meg a laza, aki csak simán a hóna alá csapja a lasztit

RÖVIDEN A PC-S VÁLTOZATRÓL

Az NBA 2K13 PC-s változatát is kipróbáltuk, de végül a konzolos verzióról írtunk teljes értékű cikket, ugyanis a 2K megcsonkította a számítógépes változatot, ráadásul ezt egyáltalán nem kommunikálták, egészen a megjelenésig. A PC-s portból kimaradt az amúgy remekre sikeredett My Team játékmód és a My Closet öltöztető rendszer, nincs benne virtuális valuta sem, mi több, a multiplayer meccseket is csak véletlenszerűen bedobált emberek ellen játszhatjuk, még csak egy PC-s barátlistát sem találhatunk a programban. Ezen felül sem az irányítás, sem a látvány nem hozza az elvárt színvonalat. Ha teheted, inkább a konzolos verziót szerezd be. PC-s értékelésünk: 78%



Korábban már volt erről szó a Guruban, de most muszáj újra megjegyeznu, hogy nincs annál „hálásabb" feladat, mint mikor egy ilyen screenshothoz kell képaláírást írni: „Délcegek ezek a srácok, nem igaz...?"

megdobják a statisztikáinkat. Ezek ára elég magas, a 2K viszont azokra is gondolt, akik nem akarnak órákon keresztül bénázni, és inkább a bankkártyájukról töltenék fel játékosuk tárcáját. Noha nem szeretnénk belefolyni a különböző összeesküvés-elméletekbe, több mint valószínű, hogy ez az ötlet az EA-től származik. Csakúgy, mint az NBA 2K13 internet-központúsága.

A 2K legújabb kosaras játékában a FIFA-ban bemutatott Ultimate Team köszön vissza ránk, csak épp My Team néven. Játékosokat, bírókat, csapatkapitányokat és egyéb kiegészítőket tartalmazó kártyacsomagokkal kereskedhetünk, sőt, vehetünk egyéni kosarasokat is. Az ő értékük az árukkal egyenes arányban nő, de vigyázat! Ahogy a FIFA-ban, úgy itt is figyelik a 2K Sports adminisztrátorai, hogy

Azok a srácok ott középen vagy épp ugrani készülnek, vagy pont pukiversenyt tartanak

az adott sztár hogy teljesít a pályán, és ha épp bekokózva fetreng egy sikátorban, miközben a menedzsere a Hudsonbe veti magát... Nos, ez esetben a játékos ára lecsökken, és mi komoly összegeket bukhatunk.

„KI HÁNYT A JÁTÉKTÉRRE? MAGIC, TE ITTÁL?"

A fent felsorolt lehetőségek persze még így is csak a felszínt karcolgatják. Most is egymásnak feszülhetnek a kosárlabda legendás játékosai, sőt, immár a teljes Álomcsapat arra vár, hogy táncba vigyük őket, akár internetes megmérettetésen is. Még Magic Johnson is szerepel a játékban! Az a Magic, aki utoljára egy genesises NBA-ben volt hajlandó megfordulni – látszik, hogy a 2K nem spórolt semmin. Vagy talán mégis? Nos, ami azt illeti, a felsorolt pozitívumok és a fantasztikus hangulat egyvelege azért korántsem eredményez tökéletes játékot. Vegyük példának az egyik nagy újítást, a megreformált irányítást. A változás lényege, hogy a kontroller jobb analóg karjával befolyásolhatjuk akcióink intenzitását, míg a ballal a játékosok testét irányítjuk. A jobb kar dőlésszöge határozza meg a dobás erejét, a cselünk irányát, a passz magasságát

ÉRTÉKELÉS

CHOCHO

Az NBA 2K13 nem lett hibátlan játék, de ennél jobb kosaras játékot ebben a konzolgenerációban már nem igazán lehetne összehozni. A grafika ugyan messze van a széptől, de a játékélménynyel nagyon meg lesz elégedve az a rajongó, aki úgy dönt, hogy beruház a 2K Sports konzolos sportjátékába.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Fantasztikus hangulat és rengeteg játéklehetőség, amelyek hónapokra lekötik a virtuális kosárlabda rajongóit.

KONTRA

Technikailag nem változott, nincs rendes oktatómód, és a menük is kuszák.

90%

vagy mélységét, és mindent egybevetve közelebb hozza a játékélményt a valódi kosárlabdához.

Ezzel nincs is baj, sőt, mi nagyon örülünk neki, hisz a korábbi részek gombnyomogatása felett már eljárt az idő. A gond ott van, hogy a játékban nincs semmilyen oktatómód. Éveken át a régi irányítás hajtotta előre a sorozatot, erre jön egy hangsúlyos változás, és ezt elfelejtik megtanítani a vásárlóknak. S ha már változás, a menürendszer is áttekinthetetlenre sikeredett. Gyakorlatilag alig találjuk meg a legalapvetőbb beállításokat a sokszor giccsbe fulladó fényparádé közepette. Különösen idegesítő, hogy mentés után a program visszadob a mentési felületre, így folyton kétségünk támad, hogy vajon tényleg elmentette-e a játék az állásunkat. Vajon Jay Z-nek ez bejött?

KOSÁRBA!

Persze ezek a negatívumok igazából apróságok, hiszen aki leül az NBA 2K13 elé, 2-3 óra elteltével már tudni fogja, hogy miképp válhat az új irányítási rendszer mesterévé. Vagy ha mégsem, nosza, ott az internet és a megannyi rajongói videó, lehet csemegézni. A menükben is megtanulunk eligazodni előbb-utóbb, és mivel a hangulat ennél jobb már nem lehetne, gyakorlatilag biztos, hogy az összes kosárrajongó átlép ezeken a hibákon.

A látványvilágra részletesen kitérni nincs értelme, mert végső soron szódával most is elmegy, a szinkronhangok és a kommentátorok pedig egy pillanatra sem válnak unalmassá, hiteltelenné. Egy szó, mint száz, az NBA 2K13 kötelező vétel a sportág és a videojátékok rajongóinak. Már most dörzsöljük a tenyerünket, hogy a jövőre esedékes generációváltás után milyen irányba indul a 2K sorozata, mert ennél többet fejlődni játékmenet terén, a mai vasakon már nem igazán lehet. Meglátjuk...

FORZA HORIZON

FESZTIVÁLSZEZON

[ÍRTA **KRYSS**] **A fesztiválozás a Forza világát is elérte. A Horizon nevű mellékág egy teljesen új színt visz a sorozat életébe, amely szakít a szimulátoros megközelítéssel, és sokkal inkább a könnyed autózásra helyezi a hangsúlyt. Nézzük, hogy ezt képes-e megfelelő módon sikerre vinni!**

A Forza Motorsport széria már egészen a kezdetek óta a legmagasabb minőséget képviseli az autós játékok területén. Hihetetlennek hangzik, de alig 7 éve startolt el az első epizód, és máris az ötödik rész érkezésének örülhetünk. Igaz, ezúttal csupán egy mellékágról van szó, viszont – ahogy azt a tesztben részletesen ki fogjuk fejteni – a játék ennek ellenére is méltó a Forza névre. A program fejlesztője a már jól ismert Turn 10 Studios mellett a Playground Games. Az utóbbi csapat neve ismeretlenül csenghet, viszont annyit érdemes tudni róluk, hogy olyan stúdiók tehetséges emberiből verbuválódtak össze 2009-ben, mint például a Bizarre Creations, a Criterion Games, vagy éppen a Slightly Mad Studios.

A Forza a könnyedebb műfajban is jól megállta a helyét, a Horizon egy olyan versenyjáték, amire már régóta vágytunk

Sok félelemre nem volt okunk a minőséget illetően, azonban a készítőkön mégis nagy volt a teher, mert egy jól működő, szimulátoros franchise nevével fémjelzett könnyed versenyjátékot kellett összehozniuk, úgy, hogy közben megfeleljenek a Forza rajongóknak, illetve egy teljesen új közönségnek is. Természetesen adottak voltak az alapok, amire nagyszerűen lehetett építkezni, azonban mégis sok-sok új elemből kellett összeilleszteni egy élvezetes és eladható produktumot.

FESZTIVÁLBELÉPŐ

A Forza Horizon egyik legfőbb újdonsága, hogy elhagyja a versenypályát, és egy szabadon bejárható világba helyezi át a kihívásokat. A helyszín az USA-ban lévő Colorado állam, az esemény pedig a Horizon nevű fesztivál. Már rögtön az első néhány másodperc után nyilvánvalóvá válik, hogy ezúttal nem az autók iránt érzett imádat miatt fogunk a TV elé ragadni úgy közel 20 órára, hanem sokkal inkább az egyes elemek összessége által nyújtott elképesztő élmény okán. Kezdjük rögtön ott, hogy most nem egy száraz, menürendszerekben bolyongós játékot kapunk, hanem egy helyenként rövidebb videós bejátszásokkal tűzdelt „történetet".

Az idézőjel kötelező, mivel tényleg csak annyiból áll a sztori, hogy megérkezünk a fesztivál helyszínére, választunk egy autót a garázsból, majd kötelező jellegű feladatként megkapjuk, hogy nyomjuk le a versenysorozatot évek óta megnyerő szupersztárt. Mindezt persze lépésenként szükséges véghezvinnünk, és karszalagok megszerzésével tudunk folyamatosan keményebbnél keményebb ellenfelekkel megmérkőzni. A hangulaton meglehetősen sokat dob, hogy nem csupán egy felbukkanó képernyő tájékoztat arról, hogy új kihívások érhetőek el, hanem a fesztivál központján egy csinos hölgytől kapjuk a további versenyeket biztosító belépőket. Persze nem tudunk kiszállni a kocsiból, mivel egy ízig-vérig autós játékról van szó, viszont mégis egészen kellemesnek hatnak az időnként feltűnő hangulatos bejátszások.

RÉSEN LENNI

Ami a játék alapjait illeti, szerencsére nagyon is érezhető, hogy a Forza Motorsport 4 volt a kiindulópont. A fejlesztők kiválóan eltalálták azt a vékony határvonalat, mikor még számít, hogy odafigyeljünk a vezetésre, viszont emellett már nem kell komolyabb energiát fordítanunk arra, hogy

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Game Studios

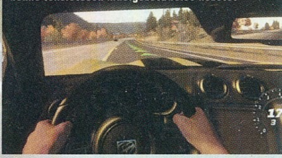
FEJLESZTŐ
Turn 10 és Playground Games

MŰFAJ
autóverseny

MULTI
van

INFO

A Forza Horizon 2012. október 26-án jelent meg Európában, kizárólag Xbox 360-ra. A játék a hazai boltokban 12 990 forintért szerezhető be, és a játék magyar felirattal került a forgalomba.


Nem is Forza lenne, ha nem találnánk benne tökéletesen kidolgozott belső nézetet

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

GYORSUTAZÁS

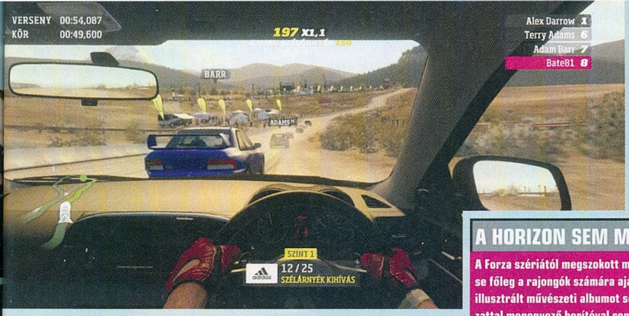
Bár az igazi benzinvérű versenyzők biztosan nem fogják használni ezt a funkciót, viszont akik unalmasnak találnák az egyes helyszínekre történő állandó autókázást, azok számára hasznos információ lehet, hogy a nagyobb távokat átugorhatjuk gyorsutazással. Erre a térkép egyes pontjain kialakított helyszíneken nyílik lehetőségünk, amelyeket természetesen először meg is kell találnunk.

ÚTON MARADNI

Sok esetben vonzó lehet levágni a földúton egy-egy nagyobb kanyart, viszont az esetek többségében sokkal gyorsabban jövünk ki a helyzetből, ha inkább az aszfalton próbáljuk meg teljesíteni a fordulót. Az egyenetlen földút a legtöbbször nagyon veszélyes terep, és szinte pillanatok alatt képes a levegőbe repíteni kocsinkat, ami bizony sok-sok értékes másodperctől foszthat meg bennünket.

FIGYELD A TÁBLÁKAT!

Nincs szabadon bejárható világgal rendelkező játék gyűjtögethető extrák, vagy éppen összetörhető tárgyak nélkül. A Horizonban az utóbbit kapjuk meg, ahol 100 tábla vár arra, hogy áthajtsunk rajtuk, ráadásul az „áldozatok" csak néhány esetben kerültek eldugott helyre. Szerencsére a térképen ezek egytől egyig jelölve vannak, de természetesen az interneten is találhatunk sok-sok segítséget.



Nem negatívum, de minket eléggé meglepett, hogy mennyi szponzor csatlakozott a játékhoz. Itt a belső nézetbe épp az Adidas kapott egy kis helyet.

A HORIZON SEM MARADT GYŰJTŐI KIADÁS NÉLKÜL

A Forza szériától megszokott módon a Horizon is megvásárolható gyűjtői kiadásban, amelynek beszerzése főleg a rajongók számára ajánlott. Ezúttal sajnos nem kapunk extra kulcstartót, illetve nagyon szépen illusztrált művészeti albumot sem, hiszen a csomag legnagyobb extrája egy fémdoboz. Az alapváltozattal megegyező borítóval rendelkező Limited Collector's Edition egy különleges festésű Steelbookot tartalmaz, mely a játék lemezét, illetve a letölthető tartalmak kódjait rejti. A kézzel fogható extrák sora itt véget is ér, hiszen a kiadó ezúttal az egyes játékbeli extrákra ment rá, amelyekből szerencsére akad bőven. Elsőként van egy fesztiválbelépő, amely 5 exkluzív festést tartalmaz, továbbá elérhető az Accelerator Token Pack és a VIP tagság 5 extra autóval, illetve különleges ranggal a hivatalos Forza közösségben, ahol az utóbbi extra eseményekhez biztosít elérést. Idehaza egyes boltok két további ajándék DLC-t, illetve BBURAGO rendőrautót is kínálnak a csomag mellé.

külön-külön, a legapróbb részletekig kiismerjük az egyes négykerekűeket. A legfontosabb, hogy érezzük az autók súlyát, így pontosan tudni fogjuk, hogy az adott kocsi mikor fog megcsúszni, mekkora sebességgel mehetünk bele a kanyarokba, illetve mire számíthatunk egy kézifékes manővernél.

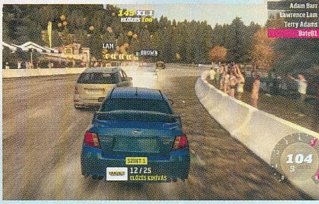
Bár a törés jelen van a játékban, azonban ezek csak kozmetikai sérülések, a menettulajdonságokra nincsenek hatással. A nehézséget tekintve természetesen ezúttal is kapunk egy nagyszerűen skálázható vezetési rendszert, ahol meghatározhatjuk, hogy mennyi segítséget és milyen szintű ellenfeleket biztosítson a gép. Az elején még viszonylag könnyű dolgunk lesz, mivel jellemzően csak lassabb kocsikhoz juthatunk hozzá, viszont fokozatosan előre haladva begyorsulnak a versenyek – ezekből pedig több fajtát is kapunk. A zárt pályás aszfalton, illetve terepen zajló körözések mellett megjelennek a városi kihívások, és elérhetőek lesznek a nyitott világban megrendezésre kerülő szakaszos, illetve idő elleni versenyek is, így a változatosságra nem lehet panasz. Továbbá a kötelezően teljesítendő feladatok mellett a fejlesztők egyéb gyűjthető érdekességekkel is teleszórták a nyitott játszóteret.

A játék egyik legnagyobb varázsa, hogy a világ kellően változatos helyszíneket kínál, a kietlen sivatagokon felül hegyi szerpentineket, és erdős vidékeket is találunk. Igazán hangulatos, mikor a különböző zenei stílusokat kínáló rádióadók által játszott muzsikákra autózunk a naplementében, vagy épp az újdonságként szolgáló éjszakai versenyeken küzdünk meg az ellenfelekkel.

ABARTH-TÓL A VOLKSWAGENIG

Az autófelhozatalt tekintve nem áll rendelkezésünkre több százas lista, viszont azt fontos szem előtt tartani, hogy ez a cím nem is az autópornóról szól. Biztosan mindenki megtalálja majd a maga kedvencét, hiszen a régi idők izomverdái mellett napjaink legmenőbb sportautói is rendelkezésre állnak.

A kép önmagában elég semmitmondó, viszont jól prezentálja, hogy a Forza is belépett a nyitott autókázás világába, ahol az egész terület szabadon beautózható



Ezek a teljesítményük szerinti kategóriákba sorolva érhetőek el, így a versenyeken sem fogunk igazságtalan helyzetekkel találkozni. Sokak örömére a tuning jelen van, csakúgy, mint a saját festőműhely, ahol verdák külsejét is a saját igényeink szerint alakíthatjuk. Az egyes dizájnelemeket átemelhetjük a Forza 4-ből, így az ott megalkotott matricákat azonnal fel tudjuk használni a Horizonban is. Az egyedi külső elkészítését követően máris vihetjük kedvencünket fotózni, a képekkel pedig bátran büszkélkedhetünk az ismerőseink körében.

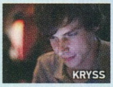
A látvány egészét tekintve – nem meglepő módon – szintén kiválóan teljesít a játék. Az igaz, hogy az előző epizódoktól megszokott 60 képkocka/másodperces érték ugrott (ez az érték jelenleg atomstabil 30), de azt mindenképpen számításba kell venni, hogy cserébe kapunk sok-sok csodaszép tájat, ahová bármikor elautózhatunk. Fontos megemlíteni, hogy a Horizon még így is az Xbox 360 egyik legszebb autós címe, a körítés nagyon sok helyzetben egészen elképesztően tud kinézni.

EGYBEN VAN

A játék legfőbb bája, hogy érezhetően sokat foglalkoztak azzal, hogy minden egyes eleme a helyére kerüljön. A program sokat merít az FM4-ből, hiszen az alapot jelentő játékmotor, az autók, a hangok, az osztályokba sorolt teljesítményrendszer egyaránt ismerősek lesznek, viszont mégsem fogjuk azt érezni, hogy túl sok mindent emeltek volna át az említett játékból. A Forza Horizon egy teljesen új cím, amely nagyon hangulatos lett, részben annak köszönhetően, hogy a nyitott világot érdekes és változatos helyszínekkel töltötték fel, illetve a klasszikus versenyek mellé egyéb izgalmas feladatokat is be tudtak szúrni. Mindez olyan nagyszerű – a realitást idéző, viszont mégis könnyen elsajátítható – kezeléssel párosul, amellyel kapcsolatban bátran kimondhatjuk, hogy tökéletes.

A Horizon pontosan az a versenyjáték, amelyre évek óta vártunk: könnyed, de mégsem komolytalan, látványos, de mégsem túlcicomázott, tartalmas, viszont mégsem feleslegesen hosszú. Nem a Forza Motorsport 4-hez kell hasonlítani, mivel mind felépítésben, mind pedig élményben teljesen mást nyújt. Sokkal inkább úgy tekinthetünk rá, mint a nyitott világú autós játékok új mércéje, amelyet bizony nagyon-nagy kihívás lesz megközelíteni, és még nagyobb megugrani. Nem lennénk meglepve, ha a mellékágnak indult epizód is egy komplett autós sorozattá nőné ki magát, és évenkénti váltásban jelenne meg a Motorsport epizódokkal. Mi szurkolunk neki, hogy pénzügyileg is sikeres legyen.

ÉRTÉKELÉS



A Forza Horizon az elmúlt évek egyik legélvezetesebb autós játéka, amelynek minden egyes eleme a helyén van. Profiknak és kezdőknek egyaránt melegen ajánljuk.

GRAFIKA: **92%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **94%**

PRO

Szuper hangulat, változatos tartalom, szép környezet, magyar felirat.

KONTRA

M még mindig sokat kell a menükben mozogni, gyakori a töltőképernyő.

92%

KELL A KÉZIFÉK

A legtöbb félárkád autós játékban teljesen értelmét veszti a kézifék használata, hiszen akár 150 km/h-val is be tudjuk venni a hajtűkanyarokat. A Forza Horizonban más a helyzet. Az autóknak itt érezhető súlyuk van, és bizony könnyedén képesek kisodródni egy-egy nagyobb fordulónál. Tanuljunk meg precízen bánni a kéziфékkel, mivel a durva kanyarokat is kellő lendülettel teljesíthetjük a segítségével.

SZALAGKORLÁT

A Horizon világában nem egy csőben autózunk, még akkor sem, ha a hegyi szerpentineken versenyzünk. A sok más játékban működő faltól falig taktika itt biztosan nem fog bejönni, mivel a kocsit erőteljesen képes lelassítani a szalagkorlát. Az ellenfeleket nyugodtan használjuk „támasznak", viszont mindenképpen kerüljük a pálya szélet, mivel meglehetősen sok másodpercet tudunk így veszíteni.

TEKERJ, HA KELL!

Manapság már nem jelenhet meg autós cím az idővisszatekerés funkciója nélkül, amely alól tesztünk alanya sem kivétel. Mondhatjuk, hogy ezúttal egy tényleg hasznos kis funkcióról van szó, mivel a versenyeken jelenlévő civil forgalom nagyon sok galibát tud okozni. Sokszor a legváratlanabb pillanatban tűnnek fel a kocsik, amelynek köszönhetően elkerülhetetlen az ütközés – ekkor jön jól az ismert funkció.

ÚJRAFELHASZNÁLÁS

A játékban ugye lehetőségünk nyílik arra, hogy új festéssel, illetve egyedileg elkészített matricákkal lássuk el az autót, pontosan olyan formában, mint ahogyan azt a Forza Motorsport 4-ben is megtehettük. A jó hír, hogy az előző részben elkészített elemeket nem szükséges újra elkészítenünk, hiszen azokat átmenthetjük a Forza Horizonba is. Ez a teljes dizájnra sajnos nem érvényes.

A ROCK IGAZI ISTENEI

Rocksmith™

AUTHENTIC GUITAR GAMES

[ÍRTA MIDNITE] **Megérkezett a legjobb dolog, ami valaha a Playstationnel történt, és ezt a Heavy Rain, az Uncharted meg a Ratchet & Clank érdemeinek maximális elismerése mellett mondom. A gitárhős fogalma is új értelmet nyer. Hiszen játszani mindenki tud, gitározni viszont...**

Ők nem a szerkesztőség tagjai, de mi is hasonlóan bámultuk a képernyőt gitározás közben

A Rocksmith az a játék, amit a Guitar Hero hangos ellenzői mindig is szerettek volna látni. Nem egyszerű játék, ami gombok ritmikus nyomogatásáról szól, hanem egy valódi oktatóprogram azoknak, akiket vonz a gitárok világa és igazi hangszeren akarják lejátszani a rock isteneinek alkotásait.

FOR THOSE ABOUT TO ROCK

Ugye tartasz a padláson egy porosodó elektromos gitárt, amit bohó fiatalként az überkúl rockerré válás ígéretével vásároltál be, hogy aztán a riffbűvészkedés megtanulása csak félretolt álom maradjon? Nos, az jó. Mivel a Rocksmith 20% játék és 80% kőkemény ujjsanyargató gitárlecke, és a konzol/PC megléte mellett számtalan egyéb dologra is szükséged majd játéknak. Legalábbis, ha kezdőként veszed kézbe a hangszert, hiszen a haladók és a gitáristenek számára a vásárlási motiváció lehet akár a tracklist végigpengetése is, de azért mégiscsak egy oktatóprogramról van szó.

Vagyis ha soha nem fogtál még kezedben húros hangszert, akkor sincs mitől félned. A rövid oktatóvideók a pengetés mikéntjétől kezdve vezetnek végig a zeneszerzők keltésének fortélyain. A húrokat különböző színnel jelöli a program, a felület pedig kifejezetten hasonlít a Guitar Heróra, a lejátszandó hangok folyamatosan közelednek feléd, csak a jó pillanatban kell pengetned és lefognod. A bundok beazonosításának megkönnyítésére egy számozott matrica készletet is kapsz a

Nincs több kifogás, ha meg akarsz tanulni gitározni, akkor most már a konzolod vagy a PC-d segítségével is megteheted

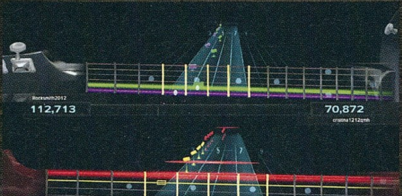
lesz. Az alapcsomagban a szoftver mellé mindössze egy Ubisoft Rocksmith Real Tone Cable (USB - 6,35 mm-es jack kábel) jár, amivel elektromos vagy elektroakusztikus gitárodat összekötheted a géppel. Ha kimaradt nálad a felelőtlen hangszervásárlási láz, de a késztetést érzed, akkor némileg borsosabb áron lehetőséged van olyan pakkot választani, ami mellé gitárt is adnak (egy Epiphone Les Paul Juniort). Jó hír persze, hogy bármilyen standard jack bemenettel rendelkező gitárt használhatsz a progival, így ha elsőre nem tennéd le voksodat saját hosszú távú rocksztárügyi elkötelezettséged mellett, akár kölcsön is kérhetsz egy tetszőleges darabot a baráti körödből. Én ugye Playstationnel barkácsoltam össze garázsstúdiómat, de PC-vel és Xbox-szal is elindulhatsz a gitárlegendává válás útján.

CSAPJUNK A HÚROK KÖZÉ!

Miután kiválasztottad gitárod típusát (lehet basszus vagy bal kezes is), a Rocksmith segít a hangolásban, egy elképesztően gyors és pontos felület segítségével, ami már önmagában felbecsülhetetlen értékű funkciója a programnak. Utána pedig kezdődhet a legnehezebb, de legszórakoztatóbb rész: maga a gitározás, ami nagyrészt cseppet sem minősül játékhoz – ezeket a gitár nyakára felnyalva eleinte sokkal könnyebb lesz beazonosítanod a bundokat. Ha most úgy hangzik, hogy mindez sima és egyszerű, akárcsak a Guitar Hero, akkor várd ki, míg megpróbálod lejátszani az első akkordokat... Kőkemény órák állnak előtted!

STAIRWAY TO HEAVEN

Bár a legegyszerűbb technikákkal, egyetlen húr pengetésével és lefogásával indítanak a feladatok, már a legelejétől a klasszikus rock gyöngyszemeinek dallamait játszod. Ebből a szempontból motiválóbb és kielégítőbb a játék, mint egy sima gitáriskola, ahol órákon át ugyanazt a pár hangot csiholod, mert itt rögtön egy valódi koncert részesének érezheted magad.



ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft San Francisco

MŰFAJ
oktatóprogram

MULTI
nincs

ÉRTÉKELÉS

Egy magán gitártanár létező legjobb digitális alternatívája. Szórakoztató és eredményes módon tanulhatsz vele, de persze csak ha elég kitartóan gyakorolsz. Haladóknak új dalokat és technikákat mutathat.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **91%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **74%**

PRO
Epic dalok a klasszikus rock legjobbjaitól, ráadásul valódi tudást és hangszerismeretet szerezhetsz.

KONTRA
Sokan panaszkodnak zavaró lagra. Alkattól függő, de biztos nem mindenkinek jön be ez a tanulási mód.

85%

Viszont a nehézség dinamikusan csiszolódik a teljesítményedhez és az elért pontszámodhoz, ami profik számára lassíthatja az élményt, hiszen nincs lehetőség manuálisan fokozatot váltani.

A leckék sikeres elsajátítását a végigzúzható dalokon kívül nagyobb eventeken is bizonyítanod kell. Ezek a már begyakorolt trackekből álló minikoncertek, ahol a sokat emlegetett ritmusjátékot idéző népes közönség tombol neked. Mivel a játékban foglalt tartalom legnagyobb része út közben nyitható meg, érdemes fürgén haladni előre a tanulással. Ott van például a technikák begyakorlását segítő Guitarcade nevű minijáték-kollekció, ahol a megjelölt bundokon lefogott hangok, vagy a megjelölt húrok pengetésével kell kacsákra lőni, zombikat ölni vagy baseball-labdát visszaütni.

Sebesre pengetett ujjaid gyümölcseként különféle erősítőket és pedálokat is kapsz, amiket az Amp Mode-ban szabadon használhatsz zenélgetésre – ez, és a hangolóprogi akár vérprofi gitárosok számára is vonzó feature. Nem beszélve a tényről, hogy a Rocksmith segítségével betanulható dalokat helyhiány miatt nem sorolhatom fel, de Muse, Nirvana, Rolling Stones, Incubus, Stone Temple Pilots és Black Keys nóta is akad bőven. Nincs zeneszerető ember, akinek ne tudnám ajánlani az élményt. Aspiráló kezdők és reményteljes haladók – isten hozott titeket a gitárhős képzőben!

LÓ(VE) STORY

FABLE: The Journey

[ÍRTA MIDNITE] **Mostanra nyugodtan nevezhetjük trendnek, hogy vásárlásra buzdításként bármilyen programra rácsapják a Fable címkét, ha játékon belül néhány név és helyszín visszautal a legendás sorozatra. A kinectes Fable: The Journey lett a következő állomás ebben a kiábrándító felhozatalban.**

Pár hónapja, a Fable Heroes kritikája végén írtam azt, hogy várjátok meg a The Journey megjelenését, hiszen úgy gondoltam, hogy sokkal érdemesebb lesz a Fable rajongók összekuporgatott forintjaira. Nos, nyilvánvaLÓan megbuktam jósként... Inkább válasszátok mégis a Heroest, élvezhetőbb volt a maga nemében, mint ez a kalandjátéknak álcázott szekérhajtó szimulátor.

LÓBÓL IS MEGÁRT A SOK

A játék hőse az ifjú Gabriel (és imádott társa, a Seren nevű ló), aki egy utazó karaván tagjaként járja a világot, szekéren húzva maga után minden ingóságát. Egy szomorú napon aztán Gabriel elalszik a gyeplőnél, a híd pedig, amin a karaván épp áthalad, a viharban leomlik. Ezt követően hősünknek egyedül kell átevickélnie Albion legmostohább, legsötétebb dimbes-dombjain. Innen menti ki Therését, a vak látót, akit egy pusztító gonosz erő próbál épp darabokra szaggatni. Sikerül ugyan elmenekülniük, ám az akció közben Seren halálos sérüléseket szerez. A látó mindeközben megjósolja Gabriel sorsát: varázserejű kesztyűkkel kell megmentenie a világot. De előbb a lovat! Sőt! A fiú a világot annyira nem is akarja, csak a négylábú szerelm... barátját. Mégis muszáj lesz.

Na, innen vágtat tova a sztori, ami egyébként tényleg mesés és izgalmas, így jószívűen nem spoilerezném el. Ami gond akad, az alapvetően a gyenge játékmenetből fakad.

CSAPJUNK A LOVAK KÖZÉ

A gép elé ülve felveszed a „kocsis a bakon" pózt, s eleinte azt hiszed, hogy a lovasfogathajtás csupán a tutorial – 20 percnyi láthatatlan gyeplőrángatás után biztos jön majd az érdemi rész, ugye? Nos, nem jön. A szekérhajtás a játék 70%-át tölti ki, a maradékot pedig a ló csutakolása és etetése (10%), plusz a varázslás (20%). Seren órákon át dombok és köves utak közt galoppozik, te pedig vágtára, lassításra vagy fordulásra késztetheted a gyeplő mozgatásával. Képzeld el azt a Gangnam Style mozdulatot, ahogy a magad elé tartott kezeidet néha megrázod és hátrébb húzod – általában eufemizmus, ha fájdalmasnak neveznek egy játékot, de itt konkrétan lerohad a karod, még a főcím előtt. A felugró instrukciók szerint ugyan „pihenésképp leteheted a kezed utazás közben", ám ebben az esetben igen valószínű, hogy a ló 20 másodperc múlva megfejel egy fát és ezzel veszít az életerejéből. „Vezetés" közben tehát figyelni kell, és nemcsak a balesetek elkerülésére, de az út porában heverő, XP-t adó orbokra is, illetve a megpihenésre alkalmas paciparkolók, vagy a mellékküldetések mellett sem kéne elvágtázni. Ha mindez uncsinak tűnik, akkor nem tévedsz, de semmi vész, néha varázsolni is kell!

NYILVÁNVALÓ ÉRDEMEK

Gabriel varázsLÓvá válása szerencsére üdítően töri meg az országúti hasítást. A varázslataink folyamatosan gyűlnek a patkókaland során, és az elsütésük sem vészes. Alapjáraton bal kézzel tudsz majd bárkit hátralökni, jobbal pedig energiagömböket hajigálhatsz (és reptükben irányíthatod is őket), s ezeknek a kombinálása egy idő után elég szórakoztató koreográfiákban csúcsosodik ki. Védekezni a mellkasod elé emelt alkarral kell, ami akkor szórakoztató különösen, mikor ronda hobbe seregek toporognak előtted – szóval a varázsolós/harcolós rész összességében pofásra sikeredett. Amikor egy-egy felderítésre váró kincs érdekében kell szétcsapkodni a berendezést és a szörnyeket, az mindenképpen a játék csúcspontja.

És hogy mennyire pontosak varázslataink? Őszintén: SOHA nem találkoztam még olyan kinectes játékkal, ami valóban élvezhető irányítást mutatott volna fel, sem a sport, sem a platformszerű ugrándozás, sem az ilyen kalandjátékok terén. Lehet, hogy a Move meg a Wii bénább, de legalább működnek. Talán egyedül a táncos játékok értékelhetőek kinecttel, ám az órákon át tartó gyeplőrángatás, meg a frusztrálóan haszontalan kalimpálás bizony nem. De ez igazából nem a Journey hibája, hanem a Microsofté, akik görcsösen ragaszkodnak a kinectes címek kiadásához, úgy is, hogy nyilvánvalóan nem kiforrott még a technológia.

SZÁZ LÓNAK IS EGY A VÉGE

Egyes kritikusok szerint Seren és a játékos között mély érzelmi köteléket alakít ki, hogy a lovat etetni és csutakolni kell. Nos, engem egy kicsit sem mozgat meg, hogy két, könyökből csonkolt, lebegő karral vakargathatom egy ló seggét – sajnálom. Kár ezért a játékért, főleg azért, mert a The Journey más aspektusai kifejezetten kedvesek és szerethetők. A történet, Gabriel felelőtlen hobóból való hőssé alakulása, és maga Albion hozza a korábbi Fable játékok hangulatát. RPG elemek terén viszont kifejezetten göthös a játék, semmilyen döntés nincs a gyeplővel teli kezeidbe adva, maximum annyi, milyen fejlesztésre szánod a tapasztalati pontokat. Ez nagyjából mindig a paci és a varázslatok turbózása közt dől el, de mivel a lóval töltöd a legtöbb időt, így nem nehéz kitalálni, hogy hova fog kerülni a legtöbb fejlesztés.

Bár a történet teljesen lineáris (Seren konkrétan nem tud megfordulni az úton!), még ennek ellenére is a sztori a játék egyik legjobb eleme. Persze lehetett volna sokkal jobb is, csak szerepjáték összetevők kellettek volna hozzá. S van egy utolsó pozitívum, a nem kirívóan jó, de azért kellemes háttérzene. Pont jó lenne elvágtázni rá a naplementébe, vissza se nézve a nyeregből...

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Game Studios

FEJLESZTŐ
Lionhead Studios

MŰFAJ
kalandjátéknak álcázott lóhajtó szimulátor

ÉRTÉKELÉS

Ha nagyon szeretsz egy szekér bakján ülni, imádod a Fable-t, és volt már lovas tamagocsid, ami egy hétnél tovább élt, akkor ne figyelj az értékelésemre!

GRAFIKA: **67%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **51%**

PRO

A történet és a hangulat rendben van, a helyszínek mesések, lórajongóknak instant get.

KONTRA

Ez nem kalandjáték, hanem lóhajtó szimulátor. Híján van a Fable sorozat legjobb elemeinek.

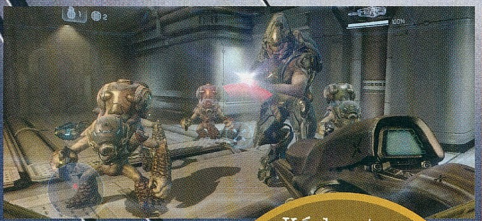
59%

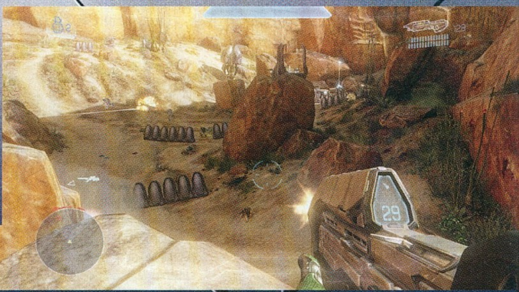
A JÖVŐ SZELLEMEI

HALO 4

SINGLE PLAYER TESZT

[ÍRTA MIDNITE] **KEVÉS NAGYOBB ÉLVEZET AKAD AZ ÉLETBEN, MINT EGY PÖRGŐS LÖVÖLDE, REMEK SZTORIVAL, SZERETHETŐ KARAKTEREKKEL, CSODÁS LÁTVÁNNYAL ÉS ÜTŐS MULTIVAL – ÉPPEN EZÉRT ÉLVEZZÉTEK KI EZT A PILLANATOT. A 343 ÚJRA MEGCSINÁLTA A HALÓT ÚGY, HOGY FELÜLMÚLJA LEGMODERNEBB ELVÁRÁSAINKAT IS.**





Az ember azt hiszi, hogy az Xbox 360 hét éves hardveréből már nem lehet mit kihozni, aztán jön egy Halo 4, és tátva marad a szánk a képernyő előtt ülve

Még egy év, hét hónap és tíz nap. Mikor Master Chief feleszmél a romos Forward Unto Dawn egyik cryokamrájában, az első kérdése, hogy mennyit aludt. Cortana hologramja riadt szemekkel néz rá – az idő nem kegyes se az űr hidegét járó mechanikával, se a mesterséges intelligenciák komplex programjával. Minden a réginek tűnik, a Dawn folyosóin a jól ismert Covenant hordák portyáznak, Chief pedig ereje és páncélja birtokában máris kész felvenni a harcot a rá váró idegenekkel. Ám a látszat ellenére szinte minden megváltozott, hisz közben eltelt sok-sok idő... Négy év, hét hónap és tíz nap.

„MIELŐTT MÉG MINDEZ VÉGET ÉR...”

Míg Chief aludt, a Dawnt szó szerint kettétörte az idegenek támadása, de a hajó ablakain túl nem csak a Covenant erők néznek farkasszemet veled. Egy eddig ismeretlen faj flottája is közelít, így nincs más lehetőség, mint menekülni a végső csapásra váró, haldokló hajóról. A legközelebbi bolygó, a Requiem felszínére érve két dolog derül ki: az erőszakos idegen faj neve Promethean, akik ráadásul a rég kihaltnak hitt Forerunnerek, a kriptikus Halók építőinek sarjai. A másik pedig, hogy Cortana haldoklik. Hét évre hitelesített programja már nyolcadik éve fut, mesterséges személyisége kezd szétbomlani az összetett AI-k elkerülhetetlen betegsége, a rampancy jeleit mutatva. Ennek orvoslására az egyetlen halvány esély Dr. Catherine Halsey felkeresése, aki nemcsak a Spartan szuperkatona projekt létrehozója volt, de a hölgy a saját agyszövetéből klónozta Cortana mesterséges intelligenciáját is. Az idő sürget, így főhőseink elindulnak megkeresni közös alkotójukat, miközben útjukat egy sokkal ősibb és kiismerhetetlenebb teremtő erő, a Forerunnerek csapatai nehezítik meg. Ami pedig ezután jön, arra soha, senki nem számított.

„...ÍGÉRD MEG, HOGY KIDERÍTED, KETTŐNK KÖZÜL KI A GÉP.”

A Halo 4 – akárcsak Master „John-117” Chief – legendás hírneve miatt mindenhol óriási elvárásokkal fog találkozni. Nemcsak az Xbox legsikeresebb sorozataként kell kielégítenie a rajongói óhajokat, de a Microsoft eddigi legdrágább játékaként a beleinvesztált dollármilliókat is illene visszahoznia a konyhára. Összevont szemöldökkel vettük tudomásul azt is, hogy ezúttal nem a szupersztár Bungie, hanem a 343 stúdió áll a projekt mögött. Vajon hogy sikerült a Halo 4, és mennyire hasonlít az elődeire?

Nos, fantasztikusan. A Halo: Anniversarynek hála frissek az emlékeim az eredeti darabról, és már-már ijesztő, milyen ügyes, észrevétlen módon idézi meg a Halo 4 az ottani kihívásokat, pályatervezést és sikerélményeket, csak sokkal szebb és modernebb formában. A jól ismert, pörgős játékmenet, a Covenant támadásai, az űrben lebegő Halo gyűrűk világa, a steril és félhomályos UNSC űrhajók folyosói megmaradtak, de kapunk melléjük életteli dzsungeleket, hűvös barlangrendszereket, egy új faj minden elképzelhető fegyverét, és olyan vezethető járművek gyilkos arzenálját, melyeknek már a gondolatától is libabőröztető izgalom szalad végig a hátamon.

Játékmechanikai szempontból nem akartak sokkolni a 343 fejlesztői, az idővel újra feltöltődő páncél, az elhullott rémségek kezéből felszedett fegyverek és gránátok rendszere ismerős a korábbi Halo címekből. Igaz, az arzenál sokat bővült: Chief ikonikus assault rifle-je és a UNSC standard készlete mellett nemcsak a jól bevált Covenant felhozatalt birtokoljuk majd, de a Promethean fegyvereket is. Az ő flintáik érdekes látványt nyújtva, darabokból állnak össze, és transzformálódnak újratöltés közben, változatos tűzerejük kitapasztalása pedig új réteget jelent a harcok során. S a tény, hogy ezúttal két külön faj áll a harcvonal túlfelén, nemcsak változatosabb puska- és járműarzenált eredményez, de epikusabb csatákat is. Belerohanni az egymást irtó lények energiarobbanásoktól hangos kavalkádjába (vagy épp elosonni mellette, ha sikerül) egy

Kódszintű elmebaj

A Rampancy a komplex mesterséges intelligenciákat 7 év után sújtó vész. A túl sok információt begyűjtő program ráébred, hogy soha nem lehet valódi ember, és istennek képzelve magát veszélyessé válik a környezetére. A leépülés utolsó fázisában egyre több „személyiségszilánkra” hasad, mígnem megsemmisül. A „betegség” a játék elején Cortanánál is jelentkezik...

ADATOK

KIADÓ **Microsoft Games Studios**

FEJLESZTŐ **343 Industries**

MŰFAJ **FPS**

MULTI **van**

INFO

A Halo 4 2012. november 6-tól vásárolható meg Európában, kizárólag Xbox 360 konzolra. Hazánkban a játék 14 990 forintos áron kerül forgalomba.

A MULTI, AMIRŐL MINDIG IS ÁLMODTÁL

Az első Halo megjelenésekor még az Xbox Live sem létezett, így a multi lehetősége később került a képbe. A Halo 4 ezen a téren túltesz minden névrokonán. Itt van például a Spartan Ops, melynek keretében hetente új küldetések érkeznek DLC-ként, a folytatásos tévésorozatokat megidézve. Az ígéretek szerint ezek mind hatalmas és egyedi térképeket kínálnak majd, ahol co-op-ban kell a dolgok végére járni. A War Games menüpontban System Linken vagy Xbox Live-on keresztül csatlakozhatsz meglévő játékhoz, vagy te is létrehozhatsz egyet, és ez a rész, a műfajban szokásos Capture the Flag és Dominion módokon túl egyéb specifikus küldetéstípusokban is bővelkedik – ilyen a Flood (életben maradni egy outbreak alatt) vagy a Slayer (deathmatch Halo stílusban). A Forge menüben saját ízlésedre szabhatod az élményt, a térképen és a játékmódon túl az újraéledési időt, a játékosok mozgását, külsejét és az egyéb részleteket is módosíthatod. Akad Theater mód is, ahol a felvett kisfilmeket nézheted vissza a játékaidról.

Új rész (azaz egy új trilógia eleje), így természetes, hogy rögtön eddig ismeretlen ellenfelekbe botlunk

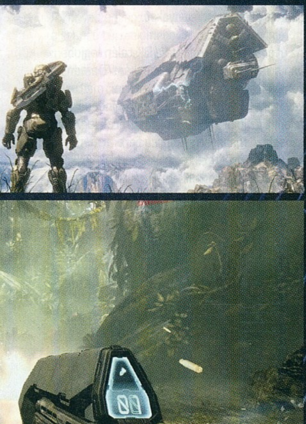
nagyszabású és élő környezet hatását kelti, még a legszűkebb kanyonokban is. A változatos „járműpark" pedig az óriásrobottól az űrhajóig mindent felölel. Ezek üdítően szaggatják fel a földi csaták monotonitását, s túlzás nélkül a játék csúcspontjai, rugalmasan felhasználható elemként szolgálva ki pusztító hajlamainkat – egy elkötött tankkal konkrétan sikerült felszállnom egy űrhajóra, és csak az emberi méretre szabott zsilipajtónál kellett otthagynom.

„NEM KOCKÁZTATOK EGY KIÖREGEDETT SPARTAN HALLUCINÁCIÓI MIATT!"

Ellenfeleink az Elite-ek és Gruntok sokaságán kívül a Promethean faj egyedeiből állnak össze. A kutyaszerű Crawlerek egy kisebb ágyúval tüzelnek a fejükből, a Knightok teleportálnak, a fenyegetőbbek, még a humanoidok esetében is. Az AI viszont néha hibádzik, alkalmanként az ellenfelek átmeneti vaksággal küzdve észre sem vesznek, csak miután térdhajlaton lőtted őket, néha pedig meg sem próbálnak kitérni a plazmasugarak elől.

Habár nem kevés félsz volt bennünk a folytatást illetően, a 343 Industries találásában végül egy kiváló Halót kaptunk

Watcherek pedig repkedve vetítenek energiapajzsot társaik elé, sőt, fel is támasztják őket. Ezen új harcmodorok és rémületes külsők szintjéhez igazították a Covenant tagjait is, akiknek immár sokkal kevésbé aranyos a csivitelése, de maguk a karaktermodellek is



Bár a térkép hiánya eleinte most is zavaró, az intuitív pályadizájn és Cortana instruálása mellett művészet eltévedni. A pályák gyönyörűek, terjedelmesek, felfedezhetők, de legtöbbször csak az összes, adott helyszínen lelhető kreatúra legyakása után aktiválódik a következő ajtónyitó gomb vagy lift (ha nem, akkor is tanácsos mindenkit elpusztítani, hisz a checkpoint élesítése után akár védtelenné is válhatsz, sose tudhatod előre). Ha pedig feleslegesen, az élvezetért kaszabolsz, Cortana egy őrülettel küzdő AI minden meggyőzőerejével beszól, hogy a jóból is megárt a sok. A körítés tehát csodás, nehéz elszakadni egy-egy kísérteties barlang vagy egy ridegségében is csábító kősivatag látványától – a Halo 4 grafikája az Xbox 360-on elérhető top minőséget hozza. Különösen jók a borzongatóan filmszerű, szinte élethű átvezető videók (sejtésem szerint a büdzsé tetemes része ezekben manifesztálódott), a fegyverek animációi FPS-hez méltóan látványosak, na meg Cortana is érezhetően élettelibb és bögyösebb lett erre az etapra.

„AZ IDŐ A SZÖVETSÉGESED VOLT EMBER, ÁM MOST ELHAGYOTT."

Cortana és Chief interakciói érzelmes színfoltok a történetben – egymásra utaltságuk, hasonlóan mesterséges lelkiviláguk és szinte gyermeki féltékenységük közös teremtőjükre, mélységet, keretet ad a pályáknak. Cortana hadakozása a halálos őrülettel, John meglepő bátorsága jelenetről-jelenetre sokkolja a játékost, nem beszélve a sztori egyéb észbontó fordulatairól – melyeket most nem tárgyalunk ki, bocsi.

A Halo 4 az epikus kampányon túl rengeteg tartalom várja a multiplayer megszállottakat is, többek közt egy folytatásos Spartan Ops saga keretében – erről bővebb infót a keretes anyagunkban találhatsz. Maga a single rész 8-10 óra is lehet, a választott nehézségtől függően (melyek közül egyet csak „Halo ninjáknak" ajánlanak a fejlesztők), és bár öt év távlatából nehéz a negyedik részt a Halo 3-hoz hasonlítani, ha összevetem a két történetszálat, akkor nyugodtan mondhatom, hogy engem most is maximálisan bezippantottak az események. Az állejtős látvány, a grandiózus zenei betétek, a remek szinkronmunka és a helyszínek földöntúli hangulata megragadja mindazt, ami a legjobb része volt a Master Chief körül forgó epizódoknak – sőt, azt is, ami eddig hiányzott. Ez pedig épp annyira meglepő, mint amennyire örömteli.

Dr. Halsey-tól még a játék elején megkérdezik egy sejtelmes videóban, hogy vajon mi tette a rég eltűnt John-117 személyét különlegessé a kiborg katonák sorában, hogyan lehetne az utódját létrehozni? Halsey válasza az, hogy nincs szükség utódra, Master Chief nem halott. És ez a játék a bizonyíték rá, hogy igaza van.

ÉRTÉKELÉS

Master Chief rég várt visszatérése az olyan reményeket is beváltotta, melyekről rég lemondtunk. Nosztalgia sok-sok extrával.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **91%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **93%**

PRO
Kidolgozott multi, talán a legjobb sztori a sorozat történetében, tele felkavaró és izgalmas eseményekkel.

KONTRA
Főleg magasabb szinteken könnyű elakadni, és beleunni az egyre érkező szörnyfajzatok monoton hullámaiba.

93%

HALÁLÉPÍTŐ KISIPAROSOK

Dungeon Keeper 2

[ÍRTA WILSON] **Gonosznak lenni jó, hirdette a Dungeon Keeper első része 1997-ben, de a sorozat a csúcsot mindenképp a két évvel később érkező folytatással érte el, amivel a Bullfrog megmutatta, miért ők voltak a kilencvenes évek egyik legkedveltebb, legismertebb fejlesztőcsapata.**

Lehetne kedves emlékeket fűzni a Dungeon Keeper 2-höz a remek stratégiai rész, a rengeteg vicces, semmiképp sem félelmetes lény, a bőrszerkós, a tini korszak szexuális fejlődésében is meghatározó szerepet betöltő szado-mazo lánykák, vagy szimplán csak a hangulat miatt. Azonban ha szóba kerül a játék neve, a legtöbben mégsem ezekre, hanem arra a Disco Infernóra gondolnak, amit nem csupán a Grammy-díjas, a soulban örök nyomot hagyó Trammps, de az Earl Young Band is halhatatlanná tett – ez volt az a szám, amely minden egyes alkalommal átszakította a kazamaták csöndjét, mikor valaki jackpotot szerzett a kaszinóban. Mert néha a démonoknak is kell kikapcsolódás.

Dungeon Keeper 3

Kevéssé ismert tény, hogy a Dungeon Keepernek bizony nemcsak kettő, de három epizódja is volt. Igaz, a trilógia végül sosem készült el: az 1999 júniusában indított fejlesztést kevesebb, mint egy évvel később lelőtték a PS2-es piac miatt, az EA ugyanis inkább Gyűrűk Ura és Harry Potter adaptációkra költötte a pénzét. Pedig már a jó oldal is irányítható lett volna, és egy új faj is szerepelt a tervek között.

HŐSDARÁLÓ

Stabil pontjai mindig is voltak a játékiparnak, ahogy idoljai is – manapság ez a feladat elsősorban a Valve és a Blizzard vállán nyugszik, az ezredforduló előtt viszont a Bullfrog volt az, akinek a szavain csüngött a nép, a sajtó és mindenki, aki ötletes, kreatív, minden szempontból egyedi játékokat keresett. Habár Molyneux neve mostanra a túlígéréssel, a túllelkesedéssel vált egyenlővé, húsz éve még ő volt a zseni, aki mindig olyan ötletekkel rukkolt elő, amikre senki más nem gondolt. Szinte egymaga hozta létre az istenszimulátorok műfaját a Populousszal, de producerként közreműködött az összes nagyobb fejlesztésben is. A Bullfrog ezért rendkívül gazdag palettával rendelkezett: beszállt a taktikai shooterek világába a legendás Syndicate-tel, a Maxis mellett részt vettek az építős/menedzselős stílus csúcsra járatásában a Theme Parkkal, a Theme Hospital még az orvoslás kevéssé ismert oldalát is felfedte, de igazán maradandót azzal a Dungeon Keeperrel alkottak, ami nagy mosollyal az arcán hirdette, hogy mennyire jó is gonosznak lenni.

Elvégre a feladat tényleg ez: a Dungeon Keeper olyan istenszimulátor, ahol nem a nagybetűs Isten, hanem minden démonok leggonoszabbika és legerősebbje mozgatta a szálakat, egy láthatatlan kézzel osztva a pofonokat, adva ki az utasításokat. A végcél minden esetben, vagy egy ellenséges hős legyőzése, vagy a bázis megvédése – a kampány szépen, lassan adagolja a kihívásokat, bevezetve a játékost a katakomba-építés fortélyaiba, bemutatva a főbb termeket és a hozzájuk kapcsolódó lényeket.

Az utóbbi kettő keverése a DK talán legjobban sikerült része. Mivel Istenként/Démonként a franc se akar barlangot ásni, maltert keverni és padlót waxolni, ezért minden ilyen feladat az impekre, az alsóbb szférák legkoszosabb, legsanyarúbb sorsú teremtményeire hárul, akik örömmel, és hála az égnek teljesen ingyen szorgoskodnak, fel-alá futkorászva a

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Bullfrog

MEGJELENÉS ÉVE
1999

MŰFAJ
stratégia, istenszimulátor

MULTI
4 fős kompetitív

A ROVAT CÉLJA

A rovatunk célja, hogy olyan, tíz évnél idősebb játékokat mutassunk be nektek, amelyeket még ma is érdemes elővenni. A bevált válogatási szempontok között viszont nem csak a minőség szerepel, de az is, hogy a játék gond és mindenféle extra bütykölés nélkül fusson a legújabb oprendszereken is.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

TERVEZZ ELŐRE!

Csábító lehet azonnal hatalmas termeket vájni bármiféle koncepció nélkül, de ne részegítsen meg a szabadság! Mielőtt bármit is kiásatnál az impekkel, gondolj a jövőre, tervezd el fejben, hogy milyen termekre lesz szükséged, és mindenképp számolj azzal, hogy idővel bizony mindent bővítened kell. Hagyj helyet a későbbi terjeszkedésnek, különben gyorsan véget fog érni a karriered.

KERESD A PÉNZT

Tulajdonképpen az egyetlen, így a legértékesebb nyersanyag az arany. Ebből meglehetősen kevés van a térképeken, folyamatosan kutatni kell utána. Ennek persze megvan az előnye is, a leggyorsabban így deríthető fel a terep, sőt, még olyan gyémántmező is előbukkanhat, mely végtelen mennyiségű, kifogyhatatlan forrást jelent. Onnantól fogva már csak az okoz fejfájást, hogy nem elég nagy a kincstár!

MARADJANAK A FALAK

A helyszűke meggondolatlan irányba is terelhet: amikor már szinte egy falatnyi szabad tér se marad, előjöhet a gondolat, hogy mi lenne, ha nem lennének falak? A válasz: káosz. Az éléskamrából kivándorolnának a csirkék, a börtönből esetleg megszöknének a rabok, a megerősített falak miatt nagy lenne a sötétség, az esetleges inváziós horda pedig olyan könnyedén galoppozhatna végig, ahogy senki előtte.

Egészen biztosra vehető azon hősnek a halála, aki egy ekkora démonsereggel találja szemben magát

labirintusszerű folyosókon, teljesítve minden parancsot, ami csak kipattan a hatalmat szimbolizáló kézből.

KISIPAROSOK

A parancsok zöme az építkezésre vonatkozik: ez nem hagyományos stratégia, nincs egységgyártás, az egyetlen nyersanyag az arany. Ebből finanszírozható az új termek építése, illetve a beérkező lények kiképzése. Az elfoglalt portálokból lassan, apránként másznak ki, de kizárólag akkor, ha valami vonzót találnak. Itt jönnek képbe a különböző feladatot betöltő, eltérő árkategóriába eső termek. Mivel a katakomba kezdetben csupán egy halkan pulzáló démonszívből áll, a körülötte lévő, porhanyós földből álló terep pedig nemcsak felderítetlen, de feltáratlan is, ezért magadnak kell kiálmodnod, hogy hova és mi kerül, és mekkora méretben. Ez egyáltalán nem olyan könnyű, mint amilyennek hangzik, elvégre a rendelkezésre álló, beépíthető hely igen limitált – egyrészt, mert az ellenfél is a térképen van, másrészt a terep egy bizonyos része (a láva, az acélkemény kő) áthatolhatatlan, ezért a legkevésbé sem mindegy, hogy merre is helyezkedik el egy terem, és hogy pontosan mekkora. A méret ráadásul folyamatosan változik, mert ahogy nő a népesség, úgy nő a lények helyigénye is: a sufni méretű alvó területet maximum egy-két semmirekellő goblinnak lesz elég, de ha érkezik egy hegy méretű démon, ő ott már nem fogja jól érezni magát.

A kényes egyensúly megtalálását nehezíti az elérhető termek mennyisége és fajtája is, mert gyorsan eljön az a pont, mikor szinte mindre szükség lenne. A termek vonzzák a lényeket, ők dolgoznak a specializált szobákban, és ők harcolnak a frontvonalon, így az igényüket folyamatosan lesni kell, elvégre egy katakomba sem maradhat védtelenül, márpedig a csapdákat, ajtókat csak a Workshopban lehet előállítani, ahol csak trollok dolgozhatnak... és ez csak egy, a számtalan kapcsolati háló közül. A kreatúrák gazdasági tényezőt is jelentenek, általában tíz percenként fizetést is kell nekik adni, ami egy tisztességes méretű birodalom esetén bizony már komolyan kiüríteti a démonkincstárat. Még szerencse, hogy mindig van legalább egy kifogyhatatlan, végtelen ideig fejthető gyémántmező!

POKOLGÉPET MINDENKINEK

Előbb vagy utóbb minden démonlord életében eljön az a pillanat, mikor nem ülhet kényelmesen, hátradőlve a székében, építgetve-szépítgetve a barlangját – tatárokként, törökökként érkeznek a jó oldalt képviselő, de paripával vagy kilométer hosszú hajú hercegnővel nem rendelkező hősök, akik életük céljául a gonosz kiűzését választották. Természetesen itt is a minimálisan passzív, külső megfigyelő szerepét kapjuk, így alapesetben a harcba sem lehet közvetlenül beleszólni, azt a lények fejlettsége, a sereg mérete és a különböző kasztok keveredése dönti el. Ez persze nem marad végig így, idővel, például egy könyvtár felhúzásával kifejleszthetők olyan varázslatok, melyek mana fejében bárhol elsüthetők.

Ilyen a Call To Arms, mely egy mezőre parancsolja az összes karaktert, a gyógyítás, amivel a legdurvább sérülések is begyógyíthatóak, vagy a megszállás, amivel már közvetlenül, FPS nézetből is élvezhető a csata. Ennek különösebben nagy haszna azonban nincs, a küzdelmek szépen folynak a maguk medrében is, különösen, ha a teljes mana beáldozásával sikerül megidézni Hornyt, a Dungeon Keeper kultikus démonlordját, aki egymaga szét tud csapni akár egy egész térképnyi hőst is.

De mi van azokkal, akik túlélik? Ha csak az eszméletüket vesztik, akkor az impek képesek börtönbe hurcolni őket. Itt rögtön két lehetőség is megnyílik, mert ha éhen halnak, és van a közelben temető, akkor csontvázként vagy vámpírként is átállhatnak a másik oldalra, de ugyanez kis rásegítéssel, egy kínzókamra használatával is elérhető, új tagokkal bővítve az újoncokat mindig örömmel váró démoni sorokat.

HONNAN SZEREZHETEM BE?

Mint szinte minden, ebben a rovatban szereplő játékot, úgy a Dungeon Keeper II-t is elsősorban a GOG.com-on érdemes beszerezni. Egyrészt, mert digitálisan hozzájutni rettentő nehéz, másrészt, mert az ottani változat tökéletesen együttműködik az olyan modern operációs rendszerekkel és hardverekkel, mint a Windows 7 és annak 64 bites változata. Ehhez elég csak a megvásárláskor kapott patchet feltelepíteni, és mehet is a csínytevés!

CSAPÁS A MÚLTBÓL

A Dungeon Keeper 2 nevéhez több érdem is köthető: az, hogy nem csupán méltó folytatása a legendás, de sok szempontból hiányossággal küzdő elődjének, hanem egy időtlen és felfoghatatlanul jól öregedő klaszszikus is. Igaz, a 3D-je már kissé fapados, a textúrázása a lények esetében, legalábbis maximális zoomnál egyenesen borzalmas, de a működése, a kezelőfelülete olyan, ami még ma, több mint másfél évtized elteltével is kiadható, maximálisan vállalható. Pontosan ezért, illetve a Windows 7-tel való kiváló együttműködése miatt is kötelező a beszerzése, azoknak is, akik nosztalgiázni szeretnének, és azoknak is, akiknek esetleg kimaradt. Méltó utódja azóta se született, csak felejthető, középszerű imitátorokkal találkozhattunk: talán a Bullfroggal együtt szállt a sírba az a varázslat, amit kétszer sikerült elsütni, anélkül, hogy a démonok lerohanták volna a Földet. Az ellenállás úgyis hasztalan!

96%

KELL AZ AJTÓ

Nemcsak a falak szerepe fontos, de az ajtóké is. A Workshop felhúzása az első lépések egyike legyen: ez az a terem, amely az ilyen és ehhez hasonló építmények legyártásáért felel. Egy több centi vastag acélajtó még a legnagyobb hősök ostromát is ki tudja állni, a kincstár bejáratához tett titkos járat pedig garantálja, hogy egy enyveskezű se tévedjen be, a zsebének megtömése céljából...

CSAPDÁT MINDENHOVÁ

A Workshopban természetesen nemcsak ajtók, de ezernyi csapda is készíthető. Ezek mennyisége impozáns, hasznosságuk pedig vitathatatlan: képesek megfagyasztani, elégetni, átszúrni, kilapítani, megrészegíteni, megvakítani a közelükbe kerülő ellenfeleket. Minden folyosó, minden le- és bejárat legyen velük teliaggatva, mert sosem lehet tudni, merről is próbálnak majd a hősök betörni.

SZIMULÁLT CSATA

A Training Room a lények kiképzésére, felfejlesztésére tökéletesen alkalmas – igaz, minden szint, minden nagyobb csapás a kincstárból szív le aranyat. Azonban a negyedik szintet elérve megáll a tudomány, így az igazán ütős sereg létrehozásához már ki kell alakítani egy kisebb csatatermet, ahol, ha nem is életre-halálra, de eszméletvesztésig csépelhetik egymást a delikvensek, így képezve magukat tovább.

BURN BABY, BURN

Las Vegas a föld alatt! A kaszinó látszólag teljesen haszontalan fejlesztés, pedig két fronton is erősítheti a birodalmat: ha a kapcsoló a smileyn van, akkor a betévedő lények morálja nő, ha viszont a dollárköteg aktív, akkor az államkincstár lyukai is betömködhetők. Utóbbit akkor a legjobb bekapcsolni, ha már lezajlott a legutóbbi fizetésosztás – azután garantáltan mindenki a kaszinóban lebzsel!

SEGÍTSÉG, ellopták az accountomat!

[ÍRTA **CHRIS**]

MIVEL SZERKESZTŐSÉGÜNKBE VISZONYLAG MAGAS SZÁMÚ LEVÉL ÉRKEZIK, AMIBEN AZT PANASZOLJÁTOK EL NEKÜNK, HOGY ELLOPTÁK VALAMILYEN HOZZÁFÉRÉSETEKET, ÚGY DÖNTÖTTÜNK, HOGY ÖSSZEÍRJUK AZOKAT A FONTOS LÉPÉSEKET, AMELYEKKEL MEGELŐZHETITEK AZ EZZEL JÁRÓ KELLEMETLENSÉGEKET.

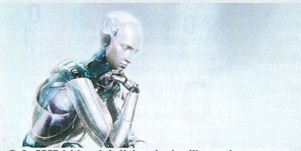
Jól tudjuk, milyen az, amikor rosszarcú hackerek betörnek a privát szféránkba, és ellopják kincsként őrzött adatainkat, vagy ami még rosszabb, a pénzünket. Velem is megesett már, hogy egyik nap arra ébredtem, hogy nem tudok belépni World of Warcraft fiókomba, mert ügyes hackerek feltörték az accountom, majd beléptek, s teljesen lecsupaszították szerencsétlenül járt karakteremet. Akkor viszonylag könnyen megúsztam a dolgot, ugyanis a WoW-os játékmesterek elég gyorsan visszaállították a karakterem egy régebbi állapotát, de tudtam, hogyha az internetes bankfiókomat vagy akár a Steam hozzáférésemet törik fel, akkor már nem lettem volna olyan nyugodt.

MIELŐTT BAJ LENNE

Az ominózus incidens óta természetesen sokkal jobban odafigyelek az értékeimre, és nap mint nap megerősítem magam abban, hogy nem olyan nagy butaság komoly védelmet állítani az adatokra vadászó tolvajok útjába. Na de mik azok az egyszerű praktikák, amik távol tartják ezeket a rosszfiúkat? Nos, nem kell minden vackot feltelepíteni a gépünkre, hogy megússzuk az ilyen eseteket, legtöbbször ugyanis elég egy kis odafigyelés, s könnyedén megakadályozhatjuk ezeket a támadásokat.

1. Vírusirtó

Talán triviálisnak hangzik, de egy modern vírusirtó nélkül jobb, ha el sem kezdünk internetezni, ugyanis a legtöbb támadás a különböző weboldalakon keresztül érkezik. Mindig naprakész, friss vírusirtó szoftver legyen a gépünkön, hiszen ezek a programok a legtöbbször figyelmeztetnek minket, ha egy weboldalra tévedve kémprogramot szeretnének telepíteni gépünkre. A PC Guru DVD-mellékletén találhattok egy nagyon jól működő ESET Security programot, valamint ingyenes Avast és Avira vírusirtókat, de persze le is tölthetitek ezeket az internetről.



Az ESET-kódot aktiválni csak pár pillanat, de rengeteg kellemetlenségtől megóvjátok magatokat vele

2. Email

Napjainkban ömlik a szemét a levelesládánkba, és most nem feltétlenül a különféle nagyáruházak prospektusairól beszélünk – bár az is komoly probléma, de most inkább foglalkozzunk az elektromos levelekkel. A legtöbb email persze ártalmatlan reklám, de néhány esetben a szövegben található linkek megnyitása után szabad utat engedünk valamilyen kártevőnek, hogy az megfertőzze gépünket, azaz egy billentyűzetleütés figyelő szoftvert telepítsen fel. Egy ilyen kémprogram tulajdonosa aztán hamar rájön, hogy mi a jelszavunk a gmail-fiókunkhoz, amivel már hihetetlen kapuk nyílnak meg egy hacker előtt.

3. Jelszó erőssége

Igen, senki sem szeret nyolc-tíz betűs jelszavakat megjegyezni, de higgyétek el, egy komoly jelszó alapból eltántorítja a hackereket attól, hogy feltörjék fiókjaitokat. Olyan ez, mint a kocsitolvajok esetében: inkább mennek a következőhöz, ha úgy tűnik, hogy a tied egy kicsit is problémás, úgyis van odakint még tucatnyi olyan, amelyik könnyű préda lesz. Egy jó jelszó minimum nyolc betűt és számot tartalmaz, melyek közt speciális (#,$,^,%, stb.) és nagybetűs karakterek is megtalálhatók. Fontos, hogy ne használd ugyanazt a jelszót mindenhova, hiszen a hackerek általában nem közvetlen a Steam vagy a Blizzard fiókodat törik fel (azok szinte áthatolhatatlan biztonsági fallal vannak körbe véve), hanem mondjuk a citromailes fiókodat, ahova persze ugyanazt a jelszót használod, mint minden más helyen. Nem tudod megjegyezni a sok krikszkrakszot? Akkor trükközz egy kicsit! Találj ki egy szót, majd minden betű helyett az attól eggyel fentebb lévő billentyűt üsd le. Egyes betűk helyett használj számokat, vagy speciális karaktereket, s figyelj arra, hogy lehetőleg ne legyenek benne még szófoszlányok se, ugyanis ezeket is könnyen megfejtik különféle hacker eszközökkel.

Jelszót változtatni és bemagolni ugyan macera, de még mindig egyszerűbb, mint visszaszerezni az ellopot fiókokat

4. További okosságok jelszavak esetében

Pár dolog még, amit érdemes észben tartani, s legalább olyan fontosak, mint a fent említett lépések:

- Mindig adj meg értelmes választ és kérdést arra az esetre, ha ellopnák vagy elfelejtenéd a jelszavad. „Mi a kutyád neve? Mi volt az első kocsid? Hogy hívták az osztályfőnököd?" – Hasonló biztonsági kérdést biztos láttatok már ott, ahol ügyelnek az adatok őrzésére. Töltsétek ki ezeket, hogy mindig legyen egy kiskapud, amit kihasználva visszakaphatod adataidat.

- Soha ne áruld el a jelszavad senkinek. Igen, talán felesleges is mondanunk, de hallottunk már olyan olvasóról, aki egy vadidegennek megadta a Steam jelszavát, aztán csak pislogott, mikor nem tudott belépni saját fiókjába.

- Évente legalább kétszer válts jelszót. Ha egyszer feltörik a fiókod, nem feltétlen fogják ellopni azt. Lehet, hogy eladják a jelszavad valaki másnak, s pár hónap múlva ő fog megpróbálkozni a dologgal.

5. Tartsd frissen a Windowst

A legtöbb biztonsági rést sokunk favorit operációs rendszerének falán találhatjuk, melyeket hónapról hónapra folyamatosan toldozgatnak a Microsoft szakemberei. Bár ebben a nehéz gazdasági helyzetben nem sokan engedhetik meg magunknak, hogy jogtiszta Windows legyen a gépükön, de az eredeti szoftver azért is kiemelten fontos, hogy naprakészen tudjuk tartani azt. Mindig tegyük fel az összes biztonsági frissítést, ami érkezik a Windows Update-ről, s legalább havonta egyszer futassuk le a Windows Defender programot. Ezen kívül fontos frissen tartani böngészőnket is, bár ezek a szoftverek általában maguktól leszedik a legújabb verziókat.

ELLOPTÁK A STEAM FIÓKOMAT, SEGÍTSETEK!

A legtöbb levelet azért kapjuk tőletek, mert el vagytok keseredve, ugyanis ellopták a Steam fiókotok hozzáférését. Nos, amennyiben ez történik, először is látogassátok meg a Steamen azt az oldalt (https://support.steampowered.com/newticket.php), ahol egy úgynevezett ticketet kell írnotok a Steam dolgozóinak. Itt létre kell hoznotok egy Steam Support fiókot (ez nem ugyanaz, mint a Steam fiókotok), azután szükség lesz pár adatra. Kelleni fog a Steam fiókodhoz tartozó név, és az ehhez tartozó eredeti email cím.

A menüben válasszátok ki az „Account Questions" menüt, azon belül pedig a „Hijacked or Stolen Account" kategóriát. Most jön a neheze, ugyanis bizonyítani kell, hogy tényleg a tiétek a fiók, amihez szükség lesz egy fotóra vagy egy digitális képre valamelyik steames játékotok CD-kulcsáról. Ha ez nincs meg, mert digitálisan, bankkártyával vásároltad a szoftvert, akkor szükség lesz a bankkártya típusára, az azon szereplő névre és a kártya utolsó négy számára. PayPal esetében pedig értelemszerűen a paypalos adatainkra lesznek kíváncsiak. A biztonság kedvéért persze az sem árt, ha gondosan megtartjátok azokat a leveleket, amelyeket a Steam küld, miután megvásároltátok a játékaitokat az online boltban.

A Steamen egy idő után igen komoly értékeket lehet felhalmozni, így érdemes rendesen védeni a játékainkat

MMO-s autheticatort akár kulcstartó formában is lehet vásárolni, így bárhová magaddal viheted és használhatod

De persze a legjobb az, ha már az elején arra törekszünk, hogy elkerüljük ezt az egész galibát. Ezért érdemes a regisztrációt követően azonnal aktiválni a Steam Guard funkciót, amit a Steam alkalmazásban tehetünk meg, ha rámegyünk a Steam, Beállítások menüre, majd azon belül a Fiók fülön aktiváljuk a védelmet. A Steam Guard ettől kezdve egy kódot fog küldeni nekünk minden olyan esetben, ha egy másik számítógépről lépnek be a fiókunkba – a kód ismerete nélkül a Steam természetesen el sem indul.

AUTHENTICATOR

A World of Warcraftot, vagy más MMO-játékot nyüstölő játékosoknak valószínűleg már nem kell bemutatnunk az authenticatorokat, melyek egy forgókódos rendszer segítségével kizárják, hogy idegenek hozzáférjenek fiókunkhoz. Okostelefonra (Androidra és iOS-re egyaránt) ingyen letölthetők ezek a szoftverek, amik ugyan egy nagyon kicsit lelassíthatják a belépésünket a játékba, de rengeteg kellemetlenségtől kímélnek meg minket, ugyanis a hackerek az elmúlt évek alatt rászoktak arra, hogy feltörik a WoW, vagy bármilyen más MMO-s fiókunkat, majd virtuális pénzünket átutalják magukhoz, amit aztán valódi pénzért értékesítenek valakinek. Igen, léteznek olyan elvetemült, lusta emberek, akik inkább valódi pénzt fizetnek, csak ne kelljen farmolniuk a játékban.

TOP 10 BIZTONSÁGI SZOFTVER

Rövid listánkban azt láthatjátok, melyek azok az ingyenes szoftverek, amiket október hónapban legtöbbször töltöttek le a biztonságukra hatványozottan odafigyelő felhasználók.

1. **AVAST FREE ANTIVIRUS**
   Vírusirtó
2. **AVG ANTIVIRUS FREE 2013**
   Vírusirtó
3. **MALWAREBYTES ANTI-MALWARE**
   Kémprogram eltávolító
4. **Hotspot Shield**
   Wi-fi védelem
5. **Ad-Aware Free Antivirus +**
6. **RoboForm**
   Jelszó kezelő böngészőkhöz
7. **Avira Free Antivirus 2013**
   Vírusirtó
8. **Spotflux**
   Rejtett internetezéshez
9. **Spybot - Search & Destroy**
   Kémprogram eltávolító
10. **AVG AntiVirus 2013**
    Vírusirtó

PC Guru negyedéves előfizetés

Negyedéves előfizetés (3 lapszám), választható bónusz játékkal.

Meglévő előfizetőink most is kedvezménnyel hosszabbíthatják meg az előfizetésüket, számukra a negyedéves előfizetés a bónusz választható játékkal csak 5490,- Ft. **Ha szeretnél előfizetni: www.pcguru.hu/webshop**

5970 Ft

Negyedéves előfizetés (3 lapszám) + 1db választható játék

TOP 5 LEGJOBB VÉTEL

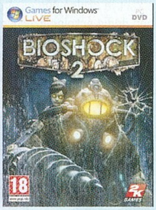
Guru akciófigyelő **JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK**

DRIVER: SAN FRANCISCO California Dreamin'

ÉRTÉKELÉS **80%** ÁRA **3490 Ft** KIADÓ **Ubisoft** FEJLESZTŐ **Ubisoft Reflections**

A Driver sorozat hirtelen vált legendává az első résszel, majd eme bravúrt a Playstation-exkluzív Driver 2 is képes volt megismételni. A Driv3rre nagyon sokat vártunk, a játék pedig kész katasztrófa lett, és a negyedik, Parallel Lines című felvonás sem feledtette el velünk a hatalmas csalódást. Éppen ezért nem vártunk sokat a tavaly kiadott Driver: San Franciscótól sem, de a kaliforniai zsaru, Tanner visszatérése az év egyik legnagyobb meglepetése lett. A sztori szerint a mindenre elszánt nyomozó nemezise, az évek óta hajkurászott Jericho lekapcsolására készül, mikor is egy autóbalesetben eszméletét veszti és kómába esik. A játék innentől kezdve Tanner fejében játszódik, amolyan fordított GTA-stílusban: hősünknek rendet kell tennie a koponyája ihlette San Franciscóban, hogy a valóságban felébredve megállíthassa az őrült Jerichót. A Driver: San Francisco teljes áron remek üzlet volt, most viszont tényleg kihagyhatatlan a maga 3490 forintos árával. Ha eddig nem volt hozzá szerencséd, itt az ideje, hogy pótold.

Apró hugicák és hatalmas apukák BIOSHOCK 2



ÉRTÉKELÉS **82%** ÁRA **2490 Ft** KIADÓ **2k Games** FEJLESZTŐ **2k Marin**

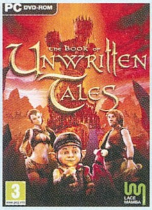
A BioShock sorozat indulása után mindenki meg volt győződve róla, hogy eljött a Kánaán és innentől kezdve a 2K Games lesz a horror-RPG hibridek ura. Nos, a BioShock 2, bár nem volt rossz játék, sokan csalódásként élték meg, melynek legfőbb oka az Irrational Games legnagyobb kreatív agyainak távolmaradása volt. Ők az akkor még szupertitkos BioShock: Infinite-en dolgoztak, a 2K Marin pedig összedobta a Big Sisterrel operáló folytatást, mely ugyan nem lett akkora legenda, mint Jack szívszorító története, ám 2490 forintos áron olyan, mintha ingyen adnák. Hisz itt is megvan minden, amit az első részben szerettünk, és az ott bemutatott sztorit is kiteljesíti a játék. Mindezt úgy, hogy nem hétköznapi embert, hanem egy félelmetes Big Daddyt irányítunk – tudjátok, ők azok a védelmező kiborgok, akik senkit és semmit nem kímélnek, ha a genetikai szuperanyagot lopkodó Little Sisterek épségéről van szó. A BioShock 2 remek játék, mely minden PC-s gépén megérdemli a helyet.

STREET FIGHTER IV Ütésváltás negyedszerre

ÉRTÉKELÉS **87%** ÁRA **2490 Ft** KIADÓ **Capcom** FEJLESZTŐ **Capcom**

Noha a Capcom képtelen volt megállni, hogy egy tucatnyi Street Fighter IV variánst kiadjon mindenféle platformokra, a 2009-ben megjelent, mára klasszikussá vált alapjáték mindmáig remek üzletnek számít. A sorozat gyökereihez visszakanyarodó SF IV-ben a játékmenet az SF II-t idézi, csak épp 3D-s környezetben. A grafikai stílus képregényszerű, hogy ezzel is adózzon a játéktermi legenda emlékének, ám a különböző ütések, rúgások, és a program hátterében dolgozó, összetett fizikai rendszer előnyt kovácsolnak a modern hardverek erejéből. A megannyi régi karakter, mint Chun Li és Guile és a sok-sok újonc, mint Abel vagy Seth remekül kiegészítik egymást, de nincs egy olyan harcos sem, akivel gyerekjáték lenne mesteri szinten űzni az utcai küzdelmeket. S ha mindez még nem lenne elég meggyőző erő a vásárlásra, íme, egy fájdalmas, de igaz tény: Street Fighter IV van PC-re is, más verekedős sorozat viszont nincs. Ráadásul billentyűzettel irányítva is egész jól működik a program.

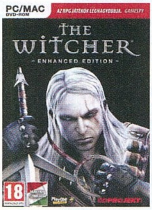
Néha a németek is tudnak THE BOOK OF UNWRITTEN TALES



ÁRA **3990 Ft** KIADÓ **Lace Mamba** FEJLESZTŐ **King Art**

Akik emlékeznek még a Discworld sorozatra, tudják, milyen remek elegyet alkothat a meseszerű fantasy ötvözése a klasszikus kalandjátékok műfajával. Bár manapság sajnos egyik stílus sem éli aranykorát, tavaly ősszel megjelent egy különös, The Book of Unwritten Tales című program, amely több szereplő történetét mesélte el egy rejtélyes régészeti lelet körül bonyolódva. A játék nem mellőzi a humort, a karakterek között pedig az egyes szakaszok alatt szabadon válthatunk, hogy közepesen nehéz logikai feladványok egész sorát oldjuk meg. A hangulathoz tökéletesen passzol a szintén a Discworldre hajazó, rajzfilmszerű, kézzel rajzolt grafika, mely élénk színek véget nem érő játékával a Grimm meséket juttathatja eszünkbe. A The Book of Unwritten Tales valódi gyöngyszem, mely mindössze 3999 forintos áron vásárolható meg, bebizonyítva, hogy a németek humora és játékkészítési képessége ugyan nem fényes, de néha azért nekik is sikerülhet valami jót alkotni.

THE WITCHER: ENHANCED EDITION Vaják, de nem maják



ÉRTÉKELÉS **93%** ÁRA **2290 Ft** KIADÓ **CD Projekt** FEJLESZTŐ **CD Projekt**

A keleti blokk játékai mindig pikánsnak, eredetinek hatottak a sok nyugati AAA-őrület után, valami viszont hiányzott belőlük, hogy igazán népszerűek legyenek. A Stalkerek rendre félkészen jöttek ki, az Imerium Galacticák csak egy szűk réteghez szóltak, a Painkillerek idővel ellaposodtak... Aztán egy nap berobbant a köztudatba a The Witcher című lengyel mestermű, s mindez egy csapásra megváltozott. A játék ugyan kezdetben hadakozott pár apróbb hibával, de a CD Projekt RED nem átallotta újra kiadni a sötét hangulatú fantasy szerepjátékot, feljavított technológiai háttérrel és sok-sok újdonsággal megspékelve. Ez lett az Enhanced Edition, mely most hihetetlenül jó áron, 2290 forintért kerülhet a merevlemezedre, hogy elmerülhess Ríviai Geralt, a hivatásos szörnyvadász kalandjaiban. A Witcher igazi sztárrá avatta a CD Projektet, és olyan lökést adott a kelet-európai játékvilágnak, mint addig semmi – érdemes hát a figyelemre, főleg ily olcsón. Ma már a gépigénye sem vészes.

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

Assassin's Creed Rendezői Változat (1990 Ft), **Majesty Anthology** (3490 Ft), **Far Cry 2** (1990 Ft), **Lionheart: Kings Crusade** (3490 Ft), **Torchlight II** (4990 Ft)

FPS-EK AZ ŐSKORBÓL

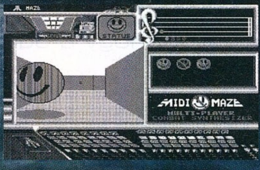
[ÍRTA STÖKI] Nosztalgia rovatunkban már volt szó a Wolfenstein 3D-ről és a Doomról is. Most a Doom 3: BFG Edition kapcsán nézzük meg, milyen játékok ihlették ezeket a programokat, mik voltak a proto-fps-ek, és milyen kezdetleges próbálkozások vezettek az egyik legsikeresebb műfajhoz.

A first person shooterek nevében a „first person" ugyebár azt a nézetet jelenti, amikor a játékos a főhős saját nézőpontjából látja a pályát. Ilyen programok már akadtak a hetvenes években is, például a Maze War és a Spasim, ezek azonban nem kerültek kereskedelmi forgalomba. Az első igazán népszerű, first person nézetű játék az 1980-as Battlezone volt, amiben ellenséges tankokat kellett lőni – a játék tehát shooter (azaz lövöldözős játék) is volt, így akár tekinthetjük ezt az első FPS-nek. A Battlezone-ból azonban még hiányzott a sebesség, ami a műfajra jellemző pörgést lehetővé teszi, ezért sokan inkább a szimulátorokkal rokonítják a programot. Később a first person nézet népszerű volt az olyan „dungeon crawler" szerepjátékokban, mint a Dungeon Master és az Eye of the Beholder, de ezekben nem volt folyamatos mozgás, film helyett képregényt kapott a játékos.

AZ ELSŐRE MINDENKI EMLÉKSZIK

Az első igazi, mai értelemben is FPS-nek tekinthető játék az 1987-ben Atari ST-re megjelenti MIDI Maze volt. Minden fontosabb elem benne volt, ami a zsánert a kilencvenes években jellemezte: a labirintusszerű pályák, a folyamatos és gyors mozgás, a first person nézet és a lelőhető ellenfelek – ezúttal pacmanszerű fejek. A játékot még multiban is lehetett játszani hálózaton, de nem lett nagy siker, és

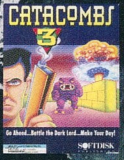
A MIDI Maze-ben ugyan mosolygó gömbökre kellett vadászni, de first person nézetben!



lerítt, hogy még igen komoly technológiai korlátokkal bír. Ezeket a korlátokat egy zseniális programozó kerülte meg a következő években: John Carmack, az id Software egyik alapítója.

FEJLŐDNI, FEJLŐDNI, FEJLŐDNI

Carmack a raycasting nevű, memóriakímélő megoldással kísérletezve egyre kiforrottabb FPS-eket fejlesztett (eleinte még nem az id-nek, hanem egy Softdisk nevű cégnek, ahol az id Software alapítói megismerték egymást, illetve az Apogee-nak, amivel jó kapcsolatot ápoltak). 1991 áprilisában jelent meg a Hovertank 3D, az első olyan játék, ami raycastinget használt, és elődeihez képest villámgyors volt, még ha kicsit ronda is (csupasz labirintusban kellett elég kezdetlegesen megrajzolt embereket menteni, de már voltak egész jól animált szörnyek). Aztán Carmack kitalálta, hogy textúrákat húz az addig csupasz falakra, és a Catacomb 3D már ezt a trükköt is tudta. Sokkal szebb volt a Hovertanknél, és megjelentek már a Wolfensteinből ismerős dolgok: a főhős arca, lőszerjelző, kincsek, tárgyak, és végre hangulatos zenére is



ADATOK
NÉV
Catacombs 3D
FEJLESZTŐ
John Carmack
KIADÓ
Softdisk Publishing
KIADÁS ÉVE
1992

ADATOK
NÉV
Hovertank
FEJLESZTŐ
John Carmack
KIADÓ
Softdisk Publishing
KIADÁS ÉVE
1991

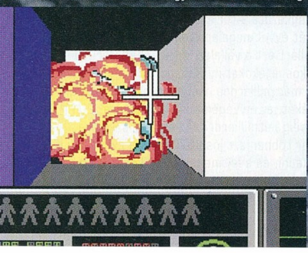
ADATOK
NÉV
MIDI Maze
FEJLESZTŐ
Xanth Software
KIADÓ
Hybrid Arts
KIADÁS ÉVE
1987

Habár itt egy tank „first person" nézetéből lövöldözhettünk, a lényegen ez már nem változtat

John Carmack korai munkáin már látszódnak azok a jegyek, amik a Doomban lettek népszerűek

jutott memória. Az igazsághoz viszont hozzátartozik, hogy a Catacombot pár héttel megelőzte a szintén textúrázó és first person nézetes Ultima Underworld megjelenése, amitől hasonlóan leesett a kritikusok álla. De az Ultima Underworld szerepjáték volt, egész más játékmenetre tervezték. Carmackot viszont ez nem akadályozta meg abban, hogy tanuljon belőle, néhány ellesett trükköt és korábbi tapasztalatait mind beépítette a következő, már az id Software ege alatt megjelent játékába, bizonyos Wolfenstein 3D-be. Ez 1992 végén történt, egy évvel később megjelent a Doom – a többit meg már minden valamirevaló játékos tudja.

Így festett egy komoly robbanás 1991-ben, a Battlefield 3-ban azért egy kicsit élethűbb a dolog



A KÚT ÉS A Zynga

[ÍRTA **STÖKI**] A Zyngáról pár éve még mindenki nagy sikersztoriként beszélt, de most úgy tűnik, a cég gyors és látványos tündöklését bukás követi. Persze ha elég nagyról esel, még a bukás is azt jelenti, hogy a bukott céged azért megtermel néhány zsák pénzt.

Október végi hír volt, hogy a Zynga nevű játékfejlesztő cég, ami a FarmVille-t és még számos facebookos sikerjátékot fejlesztett, elküldi főállású dolgozói öt százalékát. Ez az első nagyobb leépítés a cégnél, és mivel a Zyngának 3200 dolgozója van, az öt százalék is nagyjából 160 embert jelent. Ezen kívül a cég azt is bejelentette, hogy nem támogatja tovább 13 régebbi játékát (gyakorlatilag megszünteti ezeket), a készülő The Ville büdzséjét kicsit lefaragja, 18 kihelyezett stúdiójából pedig bezárja a bostonit, és talán egyet Japánban, egyet pedig Nagy-Britanniában is. Hogy megértsük, miért döntött úgy a cég, hogy összemegy, először azt kell megértenünk, hogyan válhatott a nem különösebben bonyolult programokat gyártó Zynga pár év alatt 3200 dolgozós mamutvállalattá, és átmenetileg a játékipar legértékesebb vállalkozásává.

KLÓNOKKAL A GYŐZELEMÉRT

A Zynga sikerének első, és talán legfontosabb feltétele az volt, hogy az amerikai alapító, Mark Pincus (akinek egyébként befektetési bankár lévén korábban semmilyen különösebb kötődése nem volt a játékiparhoz) korán rájött arra, hogy az addig jobbára flashjátékos gyűjtőoldalakon tenyésző webes játékok rövid úton meg fogják hódítani az egyre több embert magába szippantó Facebookot. Pincus 2007 júliusában, tehát alig öt éve alapította meg a céget, de még épp időben ahhoz, hogy az akkoriban fellendülő Facebook-lázat kiszolgálja közösségi játékokkal.

A másik nagy titok az volt, hogy milyenek voltak ezek a játékok. Akinek szeme volt, látta, hogy minden egyes Zynga-játék valamilyen korábbi, a Facebookon népszerű konkurensből volt összelopkodva. Klónok voltak, de tudatosan készített klónok: ha egy facebookos játékban valamilyen játékelem különösen népszerű lett a közösségi oldalon, azt a Zynga hamarosan beépítette valamelyik saját termékbe – különösen akkor, ha alkalmi játékosokat megcélzó trükkről volt szó (a cég ugyanis elismerten nem a hardcore játékosokra utazott). Később több kirúgott vagy felmondott dolgozó név nélkül kipakolt a sajtónak, és ezzel megerősítették sokak gyanúját.

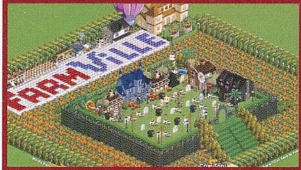
A Zynga a játékipar igazi fekete báránya: nem elég, hogy gátlástalanul lopnak mindenkitől, de tipikusan olyan cég, ami a jég hátán is megél

Azt mondták, hogy a cégnél Pincus kimondottan ukázba adta: a jó ötleteket el kell lopni, az eredetiségre törekvést pedig a cégvezető igyekezett elfojtani, csak a máshol kipróbált és bevált dolgokat kereste. A FarmVille például ezért emlékeztetett nagyban egy Slashkey nevű kis cég Farm Town című játékára, a Café World pedig a Playfish Restaurant Cityjére.

Végül, a harmadik dolog, ami nagyban hozzájárult a sikerhez: a Zynga-játékok minden porcikájukban támogatták a közösségi akciókat, a lájkolást, a megosztást, meg a többit – sőt, ezt néha egészen agresszívan erőltették (illetve beépítették a játékmenetbe, hogy a játékosnak érdeke legyen erőltetni). Aki egy ideje jelen van a Facebookon, az egészen biztosan kapott már kéretlen meghívót, megosztást Zynga-játékból valamelyik meggondolatlan ismerősétől.

A Zynga-játékok tehát éppen a megfelelő pillanatban jelentek meg a piacon, bevált recept alapján készültek, és gyorsan terjedtek. Mindezt nem volt nehéz anyagilag kihasználnia a cégnek: a fejlesztési költségek nem voltak magasak, mert a játékok technikailag nem voltak bonyolultak, ellenben hirdetési felületekből és az egyes játékokhoz kapcsolt mikrotranzakciókból, prémium tartalmakból dőlt a pénz. Mit dőlt, ömlött. Valóságos pénzcunami temette el a Zynga székházát az olyan sikeres játékoknak köszönhetően, mint a FarmVille, a Mafia Wars vagy a Texas HoldEm. A cég megkezdte a terjeszkedést, és 2009-ben, vagyis két évvel megalapítása után már több százmillió dollárt ért a vállalat, és a legnépszerűbb facebookos játékokat mind ő gyártotta. 2010-ben elemzők már milliárdos nagyságrendre taksálták a cég értékét, az év végén már ötmilliárdra, 2011 elején pedig hétmilliárdra. Az elszállt számokat látva már többen azt jósolták, hogy a Zynga-lufi ki fog pukkadni, és a lejtmenet 2011 végén meg is indult azzal, hogy a cég tőzsdére ment.

A LEGSIKERESEBB ZYNGA JÁTÉKOK



FARMVILLE
Nyilvánvaló, hogy a FarmVille áll a Zynga-tápláléklánc csúcsán, egyszersmind ez a játék a legsikeresebb facebookos szórakoztató applikáció, amit valaha készíttetett. Fénykorát 2009 és 2010 között élte, de szeptember óta a FarmVille 2 is köztünk jár, nehogy már öntözni-való karalábék nélkül maradjunk.

CITYVILLE
A FarmVille sikerét meglovagló, SimCity-szerű városépítésre koncentráló CityVille szintén zajos siker lett, nem csoda hát, hogy a Zynga azt hitte, képtelen hibázni. A freemium üzleti modellen alapuló játék 2010 végén jelent meg, és a FarmVille-nél is több embert mozgósított. Rajongói máig imádják.

TEXAS HOLDEM POKER
A Zynga harmadik legsikeresebb játéka a mára már Zynga Poker néven működő Facebook-applikáció, mely tulajdonképpen az, amit a neve is sugall: közösségi lehetőségekkel bővített póker, amit a nagyitól a kishúgig mindenki meg tud tanulni. Ez már csak azért is remek, mert az USA-n kívül 2013-ban fizetőssé válik a játék.

BUKÓREPÜLÉS A TŐZSDÉN

A vállalat múlt decemberben startolt el a tőzsdén, tízdolláros induló részvényárfolyammal. Néhány hónapig a Zynga-részvények keresett papírok voltak, a csúcs márciusban volt, amikor 15,91 dollárt értek. Mark Pincus cége rövid ideig a legértékesebb fejlesztőstúdió volt a játékiparban – annak ellenére, hogy a játékosai száma nem nőtt tovább, inkább visszaesett a 2009-es szintre (miközben a Facebook-felhasználók azért szépen gyarapodtak). Aztán egyik pofon a másik után érte a vállalatot. Rögtön márciusban kapott egyet, amikor Pincus megvette egy hirtelen nagy sikert arató mobiljáték, a Draw Something fejlesztőcégét. 180 millió dollárt áldozott az ügyletre, de ez pocsék befektetésnek bizonyult, mert a játékosok a vártnál jóval hamarabb megunták a Draw Somethinget (amiben a játékostársak rajzaiból kellett kitalálnio egyetlen szót), és továbbléptek a következő menőnek kikiáltott játékra.

Ennél viszont nagyobb baj volt, hogy több jel is arra mutatott, a Zyngát kényelmetlenül érintik a tőzsdére vonulással járó kötelezettségek, mindenekelőtt a nyilvános negyedéves pénzügyi jelentések. Már az áprilisi jelentést – amiben voltak érdekesen elkent tételek – is elégedetlenül fogadták a befektetők, és a részvényárfolyam szánkázni kezdett lefelé. A következő, júliusi jelentéstől viszont az árfolyam egyenesen beszakadt. A cég eredménye ugyanis kicsivel elmaradt a várakozásoktól, és az is kiderült, hogy néhány korai befektető még a jelentés előtt szabadult meg nagyobb mennyiségű részvénytől. Ez már túl sok volt: rengeteg tulajdonos fogcsikorgatva és veszteséggel, de túladott a Zynga-részvényein, az árfolyam három dollár alá esett, az amerikai tőzsdefelügyelet pedig vizsgálatot indított, illegális bennfentes kereskedés gyanújával. És ha még ez sem lenne elég, megjelent a színen a facebookos játékpiacra – többek között a PopCap tavalyi felvásárlásával – nagy játékosként belépett Electronic Arts, és beperelte a Zyngát néhány lopott ötlet miatt.

A vállalat az elmúlt hónapokban több pánikreakciót is produkált. Szó volt arról, hogy saját játékoldalt indít, egy online kaszinó is tervben van, és megjelent a FarmVille 2 (ami nem nagyon hatotta meg a befektetőket). A fentiek fényében a nemrég bejelentett leépítés az eddigi legésszerűbb döntése a cégnek, amit az is jelez, hogy a hírre háromszázalékos emelkedéssel reagált a részvény. Az a részvény, aminek árfolyama most 2,3 dollár körül mozog, tehát a csúcshoz képest 85 százalékkal ér kevesebbet.

És a vicc az, hogy a Zynga még így is sikeres vállalatnak mondható. Túl magasra repült, lezuhant a padlóra, de ez a padló továbbra is aranyból van. Az AppData szerint e cikk írásakor a tíz legnépszerűbb facebookos alkalmazásból négyet a cég fejlesztett, köztük az első helyen tanyázó FarmVille 2-t. A fejlesztők toplistáját pedig toronymagasan a Zynga vezeti több mint 300 millió aktív felhasználóval. És akkor még említsük meg, hogy iparági elemzők bőven egymilliárd dollár fölötti bevételt jósolnak 2012-re. Szóval attól nem kell tartani, hogy Mark Pincus elszegényedne, a lopott ötletek még mindig jól fialnak.

pcguru webshop

Hiányoznak a régebbi számok? Nálatok nem kapható a PC Guru?

Van megoldás!

A PC Guru webshopjából már pár kattintással megrendelheted a legújabb, és a régebbi számokat is!

www.pcguru.hu/webshop

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

MI VAN A KÉPEN?

Az alábbi képek egy IPM-ből vannak csak éppen HD felbontásban kell őket elképzelni. A kérdésem, hogy mi a játék neve, mert ezzel az RPG-vel én is játszanék. Tudom, hogy nagy kérés, de a válaszokat előre is köszi. ➲ KORNÉL

Final Fantasy XIV. Egyébként elég rossz minőségű képekről volt szó, és épp szemhártya-köszvényben szenved a bal szemem, a jobb pedig könnyezett a mentőöv-hegesztéstől, így aztán történetesen Wilson volt az, aki csak rápillantott, és séróból lökte a választ (különben természetesen én is tudtam volna...).

CODENAME PANZERS: COLD WAR

Az újsághoz járó játékkal lenne problémám. Mégpedig amikor elindítanám, azt írja, hogy rendszergazda jogosultság kell hozzá, majd elindítottam, mint rendszergazda, és kidobta a következő hiba ablakot: Unable to proceed (error 1275). Ez mi és mit tudok ellene tenni? Előre is köszi!

A TAGES nevű másolásvédelem driverét kellene frissíteni. A http://tinyurl.com/89tkmcg weboldalról tölthető az említett cucc, de arra figyelj, hogy a rendszerednek megfelelőt (32bit/64bit) szedd le, aztán Win7 alatt nem árt rendszergazdaként futtatni (a letöltött fájlon jobb egérgomb és Futtatás rendszergazdaként). Figyelem, nem szabad többször elindítani/telepíteni csak EGYSZER, és ne lepődj meg, hogy nem kér újraindítást, vagy hogy látszólag nem történik semmi, ettől még működik...

WORLD OF TANKS

Helló, Guruk! Szia, Tika!
Lenne kérdésem a World of Tanksszel kapcsolatban. A játék azt írja, hogy elit járművekkel szerzett tapasztalati pont átkonvertálható szabad tapasztalati ponttá. Ezt hogyan tudom megtenni arany vásárlása nélkül? A másik, hogy támogatja-e a kontrollert a játék, vagy csak billentyűzettel lehet vinni? Továbbá nem tudunk játszani a World of Warplanesen, mert azt írja a kódra: nem megfelelő régió. Ez mitől van? Válaszod előre is köszönve: Isanya
Nagyon jó az újság csak az én ízlésemnek kevés benne az autós cím.

Az elit járművekkel megszerzett XP sajnos csak és kizárólag arany bevonásával 1gold=25XP arányban konvertálható át szabadon felhasználható tapasztalati ponttá, más úton-módon nem. Ami a gamepadet illeti, úgy tudom, hogy az xpadder nevű cuccal beállítható WoT alá is (xpaddert ne felejtsd el rendszergazdaként indítani). A beszerzési hely pedig: http://xpadder.com/ Az utolsó problémához – biztos, hogy ugyanoda jelentkezel be, ahová a bétakódot kérted/kaptad, mert külön van választva az NA (Észak-Amerika) régió: https://worldofwarplanes.com és Európa https://worldofwarplanes.eu
Az autós címekhez, pedig csak annyit, hogy mi becsülettel írunk minden a témában megjelenő alkotásról, de a megjelenéseket nem tudjuk szabályozni.

DAWN OF WAR 2

Tegnap végre sikerült megszereznem a Dawn of War 2 Collection Editiont (alap+chaos+retri), csakhogy, addig indul a játék, hogy főképernyő, tovább semmi, mert se az én nagy nehezen összehozott hotmail.com-os fiókommal, sem pedig egy barátom fiókjával nem enged be a Live. „A szolgáltatás nem elérhető, vagy az internet kapcsolat nem megfelelő, próbálja meg újra/később" szöveg a válasz. Tudom és olvastam, hogy a Live nem mindenhol támogatott/elérhető, meg nem minden netszolgáltatással megy, de ennyire rossz a helyzet? A Steammel semmi gond, csak a Live nem megy.
A segítségeteket/útmutatásotokat kérném, mert nekem semmi nem jut eszembe, és nem azért vettem, hogy porfogó legyen belőle, vagy évekig várjak, míg használni tudom.
Üdvözlettel, ➲ ATTILA

Először is egy gyors tipp, hogy minél előbb beléphess a játékba. Amikor feljön a GFWL, ne jelentkezz be, hanem a „Create a new profile" menüpontot célozd meg, és a megjelenő szöveg aljára görgess le, itt lesz egy kékkel kiemelt „Create a local profile" lehetőség, amivel netkapcsolat nélkül is tudsz, persze kizárólag szólóban játszani. Aztán ha már megy a játék, hozzáfoghatunk a barkácsoláshoz, először is a Vezérlőpult/Rendszer és Biztonság/Tűzfal részben nézd meg a Programok átengedése a Windows tűzfalon opciót, és ellenőrizd, hogy a Live és a DoW biztosan az átengedettek között van (illetve, hogy megkapott minden jogosultságot). Magyarországon elérhető a Live szolgáltatás, tehát nem hinném, hogy régiós probléma, persze azért egy másik profil létrehozása, és a Marketplace-kliensben történő bejelentkezéssel való tesztelés sem elvetélt ötlet. A Windows frissítéseket is nézd át, ugyanis Win7 alatt elég rendes mennyiségű új fájl kötődik a Live-hoz, tehát ha nem naprakész a dolog, engedélyezd a frissítéseket is. Gondolva a legegyszerűbb hibalehetőségre, indítsd a játékot rendszergazdai jogokkal (jobb egérgomb az ikonján, futtatás rendszergazdaként). Aztán van még egy lövésünk netes vonalon is, ha routert vagy bármilyen netes elosztót használsz, ellenőrizd a beállításokat, és ha semmi szokatlant nem észlelsz, akkor próbáld a következő portokat megnyitni:
88-as port (UDP)
3074-es port (UDP és TCP)
53-as port (UDP és TCP)
80-as port (TCP)
443-as port (TCP)

MDK2 HD

A nyári PC Guruhoz volt játékotok az MDK2 HD, és az lenne a problémám, hogy mikor elindítanám, hibát ír, miszerint a játékhoz kéne OpenGL 3.0, és nem tudom, hogy honnan szedjem le, vagy kilehet-e kerülni a problémát!
Előre is köszönöm a segítséget!
Hű olvasótok: ➲ DÁNIEL

A videokártyádnak „tudnia" kell az OpenGL 3.0-t, persze ha nagyon régi, akkor nem biztos, hogy támogatja, ám ha újabb típus, akkor csak egy sima driverfrissítésre lesz szükséged. Az új drivert pedig a VGA gyártójától, típusától függően az Nvidia/ATI weboldaláról célszerű beszerezni.

SKYRIM

A Skyrim nevű játékkal kapcsolatban lenne néhány problémám.
1. Amikor a sárkány tüzet fúj, akkor a tűz nem látszik csak ilyen meleg levegő, és nem tudom, hogy mit állítsak még át.
2. Amikor megyek az erdőben vagy az épületek között, úgy hogy a nap takarásban van, akkor az árnyékok furán mozognak és ritka elhelyezésben világos foltok, csíkok jelennek meg. Ez nagyon idegesítő, miért van ez?
3. Mivel az enyém steames verzió, ezért érdekelne, hogy a Steam felrakja a patch-eket vagy sem?
4. Milyen program kell ahhoz, hogy én is tudjam fordítani a fent említett játék nyelvi fájljait?
Válaszotokat előre is köszönöm. ➲ GBEN

1. A sárkányok között van olyan, ami nem tüzet lehel, hanem jeget. Szerintem ilyennel találkoztál.

2. A 12.4 Catalyst driver környékén volt valami hasonló bug, amihez hotfix is készült, de mivel már van ennél újabb driver verzió javaslom, töltsd le inkább azt. A http://tinyurl.com/37up7tk oldalról tudod az új VGA drivert letölteni.
3. Igen, a Steam minden bejelentkezéskor ellenőrzi, hogy van-e elérhető frissítés, és ha van, automatikusan letölti és telepíti.
4. A Bethesda Creation Kit nevű szoftverével lehet a szöveges részeket exportálni és szerkeszteni, viszont te magad nem fogod tudni a már lefordított részeket visszahelyezni, mert az import funkció sajnos nem működik (én legalábbis ezt olvastam). Ehhez a fordító-csapatok spéci programot használnak... A Creation Kit megtalálható a Steamben, csak a Steam Játékkönyvtárában a nézetet állítsd át a kellékekre.

Az lenne a problémám a Skyrim DLC-vel, hogy amikor külső nézetben előveszem a számszeríjat a karakter hátáról, akkor a karakterem „gyakorlóbábú pózba" vágja magát, így semmilyen animáció nem működik. Előre is köszi! ➲ SKILLREX

Úgy tudom, hogy a Dawnguard DLC animációi „ütköznek" bizonyos modok animációival (példaként az AP modot hozták fel több helyen is), tehát ezek eltávolítása célra vezethet. Ugyanakkor például az FNIS modhoz létezik már megoldás, lásd a http://tinyurl.com/8vskocq fórum 6. és 7. hozzászólásában. Szóval érdemes körülnézni, hátha találsz a már felinstallált modokhoz valami okosságot.

STARCRAFT 2

A következő problémám lenne a Starcraft 2-vel. 27-én (tegnap) kijött egy elég kicsi patch, amit a játék nem hajlandó telepíteni. A patchelés megkezdése előtt a következő hibaüzenet fogad: „Failed to read a required file. Please close all other applications, temporarily deactivate your anti-virus software, and try again." Természetesen azután is ezt a hibaüzenetet kapom, miután bezártam az összes futó programot és letiltottam a vírusvédőt (Eset Smart Security 5).
Segítségedet előre is köszönöm, ➲ DÁVID!

Navigálj el a C:\ProgramData\Battle.net\Agent\Agent.xxxx\Logs könyvtárba (az xxxx esetünkben az ott található legnagyobb számot jelöli, azt a mappát keresd), majd nyisd meg az AgentErrors.log fájlt, és keresd meg a .logban azt a fájlt, amelynél a hibaüzenet jelentkezik. Elvileg, ha törlöd a hibajelentésben szereplő fájlt a telepítő gond nélkül lefut (előtte azért készíts róla biztonsági másolatot, hátha...).

F1 2012

Az F1 2012-be kérnék segítséget. Az egyik, hogy futam közben, ha elkezd esni az eső, akkor hogy kell beállítani, hogy a boxban esőgumikat rakjanak fel ne pedig ugyanazt?
A másik, hogyha a szabadedzést átugrom, akkor kapok büntetést, mert átugrottam, és ott volt a piros P betű. Más miatt nem lehetett, mert nem írta ki mikor mentem, hogy büntetést kaptam? Köszönöm.

Futam közben az „1" billentyűt nyomd meg, és a feljövő menüben – Fuel, Tyres, Brakes (keverékállítás, gumik, fékek) – a sorrendnek megfelelő 2-es billentyűvel lépj be a gumi almenübe, itt pedig válaszd a 3-as gombbal az inter (köztes) vagy 4-essel a wet abroncsot, és ha a pitbe hajtasz, azt fogják feltenni a szerelők. Valóban, ha átugrod a szabadedzést a P (penalty) jelzés kerül a neved mellé, de semmi szankciót nem tapasztaltam (ahogy a való életben sincs), szerintem ez csak azt jelzi, hogy ott nem volt mért időd, és a flaget (P jelzés) a gép automatikusan viszi tovább, de konzekvenciák nélkül.

FIFA 12

A Fifa 12-ben hogyan kell beállítani a billentyű parancsokat (mivel billentyűzetről játszom)? Például hogy az E betű legyen a sprint? Szóval hol kell beállítani, mert még nem jöttem rá, ha egyáltalán be lehet?

A játék főmenüjében A FIFA TESTRESZABÁSA menüpont –> Beállítások –> Irányítás –> Vezérlő, majd itt a jobboldali CRTL billentyűvel tudsz odalapozni a Védelem-Támadás billentyűzet-beállításaihoz, és itt már értelemszerűen lehet a funkciókhoz, például a Sprinthez is új billentyűt hozzárendelni.

BATTLEFIELD 3

Egy elég idegesítő hibával állok szemben, mégpedig azzal, hogy a BF3 hangja (ez főként a kampány módban van így) egyszerűen akadozik. Olyan, mintha egy videót lassan töltene be a YouTube, és másodpercenként megakadna a hang. Ráadásul emellett még visszhangzik is! Ez csak nálam van így, vagy ez egy gyakori hiba? Mi lehet rá a megoldás?
Válaszotokat előre is köszönöm!
Hű olvasótok, ➲ ÁGOSTON

A Vezérlőpultban a Hardver és Hang szekcióban kattints a Hang menüpontra, a feljövő ablakban a Speakersön jobb egérgomb, majd Tulajdonságok. Itt a Speciális fülön az alapértelmezett formátumot 16bit 44100Hz-re állítsd át. Néha még ez sem elég, ilyenkor sztereóra át kell állítani a játékban a hangokat.

Azért írok most nektek, mert nemrég kaptam meg a Battlefield 3-at. Megnéztem a gépigényét, és láttam, hogy a gépem eléri a minimumot (Pentium Dual-Core 2.5Ghz CPU, 2Gb RAM, Ati Radeon HD 4600, Windows 7 32 bit). Működnie kéne, de mikor elindítom, lefagy. A feladatkezelő szerint a CPU használat 100%. Mi lehet a probléma? Használtam a Gamebooster 3-t, de ezzel sem lett jobb.
➲ BENCE

Nagyon közel vagy a minimum gépigény legalsó határához, de én is úgy gondolom, hogy el kéne indulnia. Vegyük először a legtriviálisabb megoldásokat, tehát az Origin klienst indítsd el rendszergazdaként (jobb egérgomb az ikonon, Futtatás rendszergazdaként), aztán ha bármiféle tuning lenne a videokártyán szüntesd meg, sőt egy friss VGA drivert sem árt feltenni. Az Origin kliensben a játék képén nyomj jobb egérgombot, és a telepítés javítása funkcióval nézd meg, hogy minden rendben van-e a játék fájljainál. Hirtelen csak ennyi jutott eszembe, de ha egyik sem válna be, kérnék egy részletesebb helyzetjelentést, mikor, hol fagy le, van-e hibaüzenet és mi az, ha pedig nincs, akkor hogyan fagyott le.

A BF3-mal lenne problémám! Ha elindítom az Origint semmi probléma, ugyanígy a Battleloggal se, de ha csatlakozni akarok egy szerverre, ezt írja ki: „An error was reported from EA online." Segítsetek, kérlek titeket!
Előre is köszönöm hű olvasótok! ➲ DARTHGHOST

Az Origin kliensben változtasd meg az accountod jelszavát, majd megint kérj új jelszót, de ezúttal a régi jelszót állítsd vissza. Előfordulhat, hogy többször is próbálkozni kell ezzel a jelszóváltással, esetleg másodszorra, harmadszorra is megpróbálhatsz teljesen új jelszót beállítani. Amennyiben így sem jönne össze, az EA supportjával kellene felvenni a kapcsolatot.

NFS SHIFT

Az NFS Shifttel lenne annyi gondom, hogy hogyan kell beállítani az irányítást, mert ha kanyarodok, elkezd driftelni. Billentyűzettel játszok, lehet, hogy az a baj, vagy nem tudom?

Billentyűzettel szinte lehetetlen normálisan játszani a Shiftet, egyrészt a klaviatúra sajátosságai miatt (nem analóg, tehát finom mozdulatokat nem képes átadni), másrészt a Shift kevésbé lett arcade, mint a többi NFS játék (jobban kell figyelni a kigyorsításokra, gyakorlatilag kanyarodni fékezés/gázadás mellett a billentyűzetről lehetetlen megcsúszás nélkül). A Driving Assisteknél a beállítások között kapcsolj be néhányat, a Stability controlt mindenképp, és a fékrásegítést is, a többit pedig ízlés szerint. Nyilván egy kormány vagy gamepad beszerzésével növelhető lenne a vezetési élmény, és az irányítás is sokkal könnyebbé válna.

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

Az a problémám a játékkal, hogy amikor a multiplayert elindítom, csak a karakterválasztásig jutok el, folyton kidob, mert nem működik a Punkbuster. De mivel már a PB-nek nincs erre a játékra támogatása, nem tudom, hogy mit csináljak vele. Előre is köszönöm a segítséget!

Az Evenbalance.com (PB hivatalos oldala) weblapján felül a Support menüpontot válaszd ki, aztán a Pbsetub (tool for manually updating...) lehetőségre kattints. A letöltött fájlt indítsd el, telepítsd, majd a feljövő ablakban az Add a game menüpontnál válaszd az ACB-t, és a Check for Updatesre kattints rá.

A Sony Vaio T13 Touch-csal mutatkozott be a Windows 8

TERMÉK NEVE **VAIO T13 TOUCH** GYÁRTÓ **SONY** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **299 EZER FORINT**

A Microsoft hazai képviselete a Sonyval karöltve bemutatta a cikk írásakor debütáló Windows 8 újdonságait. A redmondi óriás legújabb operációs rendszerével sokat foglalkoztunk már a PC Guru magazin hasábjain, így csak címszavakban térnénk ki rá az új Vaio termékcsalád legszebb darabjának ismertetése előtt. A Windows 8 élő csempékkel tarkított felületének használata már-már a tabletek szintjére egyszerűsíti a számítógépek üzemeltetését (nyugalom, a Windows 7-es asztal is elérhető). Minden csak egy érintésnyire van tőlünk, s mivel egyre több ultrabook fog érintőképernyővel érkezni, ezt nyugodtan vehetjük szó szerint. Hogy rögtön egy példával éljünk, volt szerencsénk megtekinteni a Vaio ultrabookok legújabb generációjának zászlóshajóját, az érintőpanellel megfejelt T13 Touchot is. A fémburkolatú, 13 hüvelykes gép szívét egy Ivy Bridge alapokon nyugvó, 1,7 GHz-en ketyegő Intel Core i5 processzor képezi, melyet egy HD Graphics 4000-es, házon belüli fejlesztésű megjelenítő, valamint 4 GB RAM egészítenek ki. Ami a háttértárat illeti, egy 128 GB-os SSD-t kapunk. Ez eddig mind szép és jó, az ár viszont fájóan magasnak tűnik (alaphangon, bővítés nélkül 299 ezer forint). Mindenesetre az érintőképernyő a Windows 8 csempéivel remekül együttműködik, hacsak nem dolgozni akarunk, szinte táblagépként is használhatjuk a Sony új üdvöskéjét. A gép egyébként minden más dimenzióban megegyezik az idén korábban kiadott T13-mal, így aki már beruházott arra, az jobb, ha az új verziót inkább kihagyja.

Jól lehet keresni a Szilíciumvölgyben

TERMÉK NEVE **NINCS** GYÁRTÓ **NINCS** MEGJELENÉS **NINCS** VÁRHATÓ ÁR **NINCS**

Unod a mostani a munkád? Szeretnél többet keresni? Nosza, nincs más dolgod, mint előállni valami lenyűgözővel, és várni, hogy a Google, a Microsoft, a Facebook vagy valamelyik más nagykutya ajánlatot tegyen. A Glassdoor nevű álláspiaci vállalat most közzétette ugyanis, hogy kik mennyit keresnek a legnagyobb IT-s cégeknél.

Egy Google-ös rendszerprogramozó átlagosan bruttó 128 336 dollárt keres évente. A Facebooknál ez az összeg 123 626, az Apple-nél 114 413, az eBaynél 108 809, a Zyngánál pedig 105 568 dollár – ehhez még járnak persze bónuszok és drága cégrészvények is. Vagyonokat lehet hát keresni, ha az ember jó valamiben, igaz, az sem árt, ha valaki az Egyesült Államokban születik és tanul.

Őszi Apple iPad áradat

TERMÉK NEVE **IPAD 4, IPAD MINI** GYÁRTÓ **APPLE** MEGJELENÉS **NOVEMBER 2.** ÁR **499 EURÓ / 329 EURÓ**

A z iPhone 5 óta mindenki azon tanakodott, hogy az októberi újabb sajtótájékoztatón milyen meglepetésekkel rukkol elő az Apple. Ha egyáltalán, ugye, hisz az iPad Miniről nyár vége óta gyakorlatilag mindenki tud, és az új, 13 hüvelykes MacBook Pro sem volt titok. Ami tehát a legtöbb embert érdekelt, az az új termékek ára: vajon tényleg itt az ideje, hogy az Apple nyílt háborúba induljon az olcsóbb készülékek piacának dominanciájáért, felülírva ezzel egy ősi jobsi hagyományt? Nos, a válasz kettős: egyrészről az iPad Mini tényleg olcsó a többi Apple eszközhöz mérve, ugyanakkor a 7,9 colos tablet elsőre nem biztos, hogy okos választás. Felbontása 1024x768, Lightning csatlakozóval szerelték fel, az iPad 2 A5-ös chipjének gyorsított változata hajtja, kamerából pedig egy 5 MP-es hátsó és egy 1,2-es első található rajta. Alapára 329 dollár, illetve euró, azaz úgy 100 ezer forint körül lesz kapható – kérdés, hogy ennyiért mennyivel tud többet, mint a többi gyártó hasonló méretekkel rendelkező eszközei. Ezt a novemberi premierkor tudjuk meg itthon. Akinek ez nem elég, az már most gyűjtheti a pénzét a négyes iPadre, melyet szintén bejelentettek. Azon túl, hogy minden téren gyorsabb lesz, mint Az új iPad, nincs sok hír róla. Marad a Retina Display, ára 499 dollár, ami euróból átszámítva kb. 140 ezer forint lesz itton – ez egy ilyen drága készülék esetén nem sokkal jelent több extra kiadást, mint egy Mini beszerzése. Érdekesség, hogy a bemutatót követően csökkenni kezdett az Apple-részvények ára.

Microsoft Surface – Íme, a redmondi csodatablet

TERMÉK NEVE **SURFACE** GYÁRTÓ **MICROSOFT** MEGJELENÉS **2012. OKTÓBER 26.** ÁR **599 DOLLÁR / 699 DOLLÁR**

Mire e sorokat olvassátok, október 26. rég a múlté, és már a boltokban is találkozhattok a Microsoft új, saját gyártású táblagépével, melynek a roppant elegánsan Surface nevet adták. Bár a gépet már a nyár elején bemutatták, pontos technikai specifikációkat és árat csak most, a hónap közepe környékén kaptunk, így érdemes kitérni egy kicsit a táblára. Kezdjük rögtön a kijelzővel, mely egyszerre öt érintést képes feldolgozni, felbontása pedig 1366x768, ami, bár nem olyan magas, mint a legtöbb prémium tabletnél, azért kellemesen éles képet produkálhat. Érdekesség, hogy az üveg védőborítás magához a panelhez csatlakozik, azaz nemcsak óv, hanem érzékel is. A gép szíve egy Nvidia Tegra 3 T30-as SoC, mely 2 GB RAM-mal igyekszik kielégíteni a felhasználók igényeit. Belső háttértárból 32 és 64 GB-os érhető el, de ez persze bővíthető Micro SD kártya installálásával. Ami a csatlakozókat illeti, van jack, HDMI, WiFi, sőt, USB 2.0-n bármilyen háttértárat a gépre dughatunk. Külön érdekessége a Surface-nek a mágnesesen csatlakozó Type Cover billentyűzet, mely még azokat is meghódíthatja, akik idegenkednek a táblagépektől. A Windows RT operációs rendszerrel felszerelt készülék 32 GB-os, 499 dolláros alapkiszereléséhez a Type nem jár, de az 599 dolláros pakkban már benne van a klaviatúra is. A 64 GB-os, Type-os kiszerelés 699 dollárt kóstál – ezek az árak nyugodtan átfordíthatók euróra is. A Microsoft tabletje vonzó ajánlat, meglátjuk, mit kezd az egy héttel később startoló iPad Minivel.

Jönnek az Ivy Bridge-es Celeronok

TERMÉK NEVE **CELERON G1610, G1610T ÉS G1620**
GYÁRTÓ **INTEL** MEGJELENÉS **2013 Q1** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

Az Intel eddig mindenféle processzort gyártott már Ivy Bridge technológiával, kivéve Celeront. Persze a neves chipgyártó nem felejti el az egyik legnépszerűbb processzorcsaládját, és jövőre jöhetnek is a G1610, G1610T és G1620-as kódjelű modellek. A LGA1155-ös tokozású Celeronok természetesen jelentősen butítottak, például az IGP-ből kimarad az InTRU 3D, a Quick Sync Video, a Clear Video HD és a Wireless Display – hát igen, az alacsonyabb árnak mindig megvannak a hátrányai. A kétmagos Ivy Bridge Celeronok 2013 tavaszától lesznek kaphatók, pontos árak viszont egyelőre nincsenek (mondjuk az biztosra vehető már most, hogy ezek kerülnek majd a legkevesebbe az összes Ivy Bridge processzor közül).

Itt a kisebb MacBook Pro

GYÁRTÓ **APPLE** TERMÉK NEVE **MACBOOK PRO 13**
MEGJELENÉS **NOVEMBER 2.** VÁRHATÓ ÁR **1699 DOLLÁR / 1999 DOLLÁR / 3199 DOLLÁR**

Bár a kedves olvasó lassan sérvet kap a sok méregdrága Apple terméktől, azért az új, 13,3 colos MacBook Próról érdemes megemlékezni. A már bemutatott termékcsalád kiegészítéseként útjára induló notebook 2560x1600-as natív felbontású IPS panellel kápráztatja el a hordozható gépek szerelmeseit.

A különböző kiszerelésű Prókban Ivy Bridge alapú Core I5-ös és i7-es processzorok találhatók, HD Graphics 4000-es IGP-vel megtámogatva. A memória fix 8 GB, a háttértár pedig 256, 512 vagy 768 GB-nyi SSD lehet. A csodaszép notebook súlya 1,62 kg, vastagsága pedig 1,9 cm. Igaz, mindezen gyönyörnek ára van: 1699, 1999 vagy 3199 dollárt kell leszurkolnunk érte, majdnem elérhetetlenné téve a gépet itthon.

Duplakijelzős luxusnotebook az Asustól

TERMÉK NEVE **TAICHI 21** GYÁRTÓ **ASUS** MEGJELENÉS **2012 Q4** ÁR **1300 DOLLÁR / 1600 DOLLÁR**

A 2012-es Computexen már egyszer megcsodálhattuk a lenyűgöző Asus Taichit, de az akkori bemutató nem sikerült túl jól, hisz a csak koncepciógépként prezentált notebook a cég elnökének kezében fagyott ki. Ez persze nem meglepő, hisz sem az operációs rendszer, sem a hardver nem volt kész, de úgy látszik, az Asus szívére vette a dolgot, mert a megkérdőjelezhető hasznosságú Taichiből hivatalos termék válik.

A készülék legnagyobb érdekessége, hogy nem egy, hanem két kijelzővel is rendelkezik. A tetején található, 11,6 colos, 10 ujj érintését érzékelni képes, 1920x1080-as natív felbontású IPS panel első ránézésre egy hétköznapi tabletet sejtet. Ha viszont „kinyitjuk" a gépet, jön a meglepetés: a belsejében egy teljesen ugyanilyen képernyőt találunk, alatta a megszokott notebook-billentyűzettel.

A Taichi 21 kétféle kiszerelésben rendelhető elő: a DH51-ben Intel Core i5-3317U processzor és 128 GB-os SSD található (ez az olcsóbb, 1300 dolláros modell), míg a Taichi 21-DH71-ben Intel Core i7-3517U és 256 GB SSD van (itt az ár már 1600 dollár). A megjelenítésért mindkét változatban a nem épp erejéről ismert Intel HD Graphics 4000 felel, és ehhez kapunk 4 GB RAM-ot. Egy szó, mint száz, a Taichi nem az erőgépek szerelmeseinek készül, holott a rajta található Windows 8-as operációs rendszer lehetővé tenné, hogy többet is kihozzanak belőle. Az 1,25 kg súlyú (tehát a kivitele ellenére igen könnyű), 5 órás üzemidővel bíró gép megjelenése az év végén esedékes, pontos dátumunk egyelőre nincs.

Nőknek készít tabletet a Samsung

TERMÉK NEVE **LAFLEUR GALAXYTAB 2 7.0** GYÁRTÓ **SAMSUNG** MEGJELENÉS **2012. DECEMBER** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

A Samsung bejelentette a kifejezetten női vásárlókat megcélzó LaFleur termékcsalád legújabb tagját, a GalaxyTab 2 7.0-t, mely az első ilyen táblagép. Bár képek nincsenek, azok szerint, akik látták a készüléket, egy fehérkeretes, ezüstös mintákkal ellátott Galaxy Tabról van szó, melynek technikai specifikációi mit sem változnak. Megjelenési dátum és ár egyelőre nincs, de a gyártó elárulta, hogy a készülék több okostelefonnal együtt startol majd az év végi hajrában, feltehetően az ünnepek körül.

Íme, a legolcsóbb Lumia

TERMÉK NEVE **LUMIA 510** GYÁRTÓ **NOKIA** MEGJELENÉS **2012 Q4** ÁR **200 DOLLÁR**

Bemutatkozott a Nokia Lumia 510, mely szinte csak nevében tér el a korábbi 610-es modelltől. A készülék ősszel startol el belépőszinten, 200 dolláros áron, Windows Phone 8 viszont nem lesz elérhető hozzá. A technikai adatok nem ismertek, de a képernyő egy 800x480-as natív felbontású WVGA panel lesz. Az egyetlen telefonra szerelt kamera 5 MP-es, videókat pedig értelemszerűen csak VGA-ban rögzíthet.

Veszteséget termelt az AMD

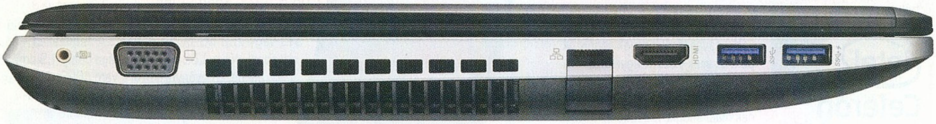
TERMÉK NEVE **NINCS**
GYÁRTÓ **AMD** MEGJELENÉS **NINCS**
VÁRHATÓ ÁR **NINCS**

Az AMD a 2012/3-as negyedévben 1,27 milliárd dollárnyi árbevételre tett szert. Bár ez elsőre olvasva nagyon sok pénznek tűnik, sajnos korántsem elég hozzá, hogy a vállalat olajozottan működhessen. A veszteség pontos összege 157 millió dollár – ezt mindenképpen kompenzálni kell valahogy. Emiatt aztán a gyártó bejelentette, hogy dolgozóinak 15%-ától meg fog válni, és ezzel 2013 végére 190 millió dollárt spórol meg. Viszont, hogy milyen típusú munkahelyek vannak veszélyben, egyelőre nem árulták el.

ASUS N56VM

VISSZAFOGOTT FEJLŐDÉS

[ÍRTA HORVÁTH PATRIK] **Az ASUS N55SF kódnévre hallgató, kifejezetten multimédiás célokra tervezett laptopja a tavalyi mezőnyben igencsak korrekt vételnek számított, így mikor lehetőségünk adódott az „utód" kipróbálására, kapva kaptunk az alkalmon. Tesztünkből kiderül, hogy az N56VM fel tud-e nőni a „kistestvéréhez".**



Bár pontos adataink nincsenek arról, mennyi kelt el világszerte az Asus N55SF névre hallgató notebookjából, az biztos, hogy hazánkban annak ellenére sem volt sikeres, hogy kategóriájában az egyik legjobb vételnek számított. 220 ezer forint körül ez a típus rendelkezett a legerősebb videokártyával, matt kijelzője és különálló mélynyomója pedig egyenesen ritkaságszámba ment. Annak ellenére, hogy az Asus multimédiás sorozatának oszlopos tagjaként tartották számon, a zenekedvelő játékosok elsőszámú vágytárgyává avanzsálódott.

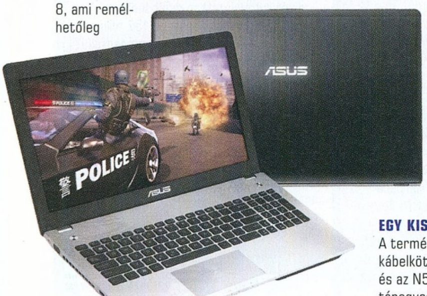
MÁSODIK NEKIFUTÁS

Az elmaradt világraszóló siker ellenére nem meglepő, hogy a gyártó elkészítette az utódot, amely csak nyomokban emlékeztet elődjére, és ezeket a nyomokat elsősorban a kiegészítők körül kell keresnünk. A letisztult formavilág megmaradt, viszont a színválaszték megszűnt, így a korábbi fehér, illetve fekete külsőt hátrahagyva az N56VM ezüst-fekete színekben pompázik, ráadásul aránylag nagy a fémtartalma is, amely jelentősen növeli a minőségérzetet.

A hardver némileg frissült, viszont a videokártya első ránézésre gyengébb lett, mint volt, ami figyelembe véve a termék magasabb induló árát, nem feltétlenül jó jel. A klasszikus DVD-írós változat 1366x768-as kijelzővel jelenleg 247 ezer forintért vihető haza, ami pont 20 ezer forinttal drágább az egy évvel ezelőtt megjelent, és általunk is tesztelt N55SF-nél. De kár ezzel foglalkozni, ez egy szabadáras piac, nézzük inkább a részleteket. Az 1366x768-as panel megmaradt, a választható opciók közül viszont ezúttal kimaradt az 1600x900, aminek mi személy szerint nem annyira örülünk, bár az is igaz, hogy nyakunkon a Windows 8, ami remélhetőleg elhozza a normális nagyítás lehetőségét. Természetesen mindkét panel matt felületet kapott, akárcsak az előd, viszont van egy fontos újdonság, amely mellett nem szabad szó nélkül elmennünk. Bár marketing matrica is felhívja rá a figyelmet, mindenképpen tudnunk kell, hogy bármelyik felbontással is vásároljuk meg leendő N56VM-ünket, biztosak lehetünk benne, hogy széles látószögű (de TN) panelt kapunk a pénzünkért.

SPECIFIKÁCIÓK

PROCESSZOR	Intel Core i5-3210M (2.5-3.1 GHz, Dual-Core, HT, 3 MB L2 cache)
MEMÓRIA	4 GB Hynix DDR3-1600 CL11-11-11-28
CHIPSET	Intel HM76
VIDEOKÁRTYA	Intel HD Graphics 4000 + NVIDIA GeForce GT 630M 2 GB
HANGKÁRTYA	Realtek ALC663 HD Audio
KIJELZŐ	15,6" (1920x1080, matt, LED, TN)
MEREVLEMEZ	Hitachi 750 GB 5400 rpm 8 MB cache SATA2
OPTIKAI MEGHAJTÓ	Matshita BD-CMB UJ160 Blu-Ray ROM/DVD-RW
HÁLÓZATI KÁRTYA (LAN)	Atheros AR8161/8165 PCI-E Gigabit Ethernet
HÁLÓZATI KÁRTYA (WLAN)	Intel Centrino Wireless-N 2230 802.11n
CSATLAKOZÓK	USB 3.0, HDMI, VGA, LAN, jack
HÁLÓZAT ÉS KOMMUNIKÁCIÓ	Gigabit LAN, WLAN (802.11n), Bluetooth 4.0, kártyaolvasó
AKKUMULÁTOR	6 cellás 56 Wh
OPERÁCIÓS RENDSZER	Windows 7 Home Premium 64 bit
TÖMEG	2,7 kg
GARANCIA	2 év
BRUTTÓ KISKERESKEDELMI ÁR	260 ezer Ft



EGY KIS EXTRA

A termék mellé a szokásos kiegészítőkön felül egy kábelkötegelőt, egy kisméretű Logitech egeret és az N55SF-nél látott mélynyomót kapunk. A tápegység 90W-os (a Core i7-es változatnál 120W) és egész gyorsan feltölti az 56 Wh-s telepet, amely kapacitását tekintve nem változott az előző modellhez képest.

Az előd ismeretében némileg nyugodtan álltunk neki a hőmérséklet tesztnek, hiszen az N55SF bár viszonylag magas értékeket produkált anno, a burkolat mindenhol langyos maradt, és a zajszintttel sem voltak komolyabb gondok. Nos, az N56VM szintén nem okozott csalódást, hiszen üresjáratban elhanyagolható zajt produkált, de maximális terhelés mellett sem volt elviselhetetlen amit hallottunk, igaz, ezúttal egy papíron gyengébb videokártyát kellett hűtenie, mint elődjének. A processzor hőmérséklete 51 és 88 fok között mozgott, a videokártyáét pedig sajnos egyetlen alkalmazás sem mutatta ki. Amiben viszont rosszabbul teljesített

TESZTEREDMÉNYEK

Hard Reset - 1366x768 Ultra	Hard Reset - 1920x1080 Medium	Mafia II - 1366x768 High	Mafia II - 1920x1080 Medium
35,1 fps	46 fps	38,9 fps	24 fps

Alien vs. Predator - 1366x768 Medium	Alien vs. Predator - 1920x1080 Medium	Sleeping Dogs - 1366x768 Medium	Sleeping Dogs - 1920x1080 Medium
32,7 fps	17,9 fps	45,3 fps	28,1 fps

az N56VM, az a burkolat hőmérsékletének kérdése. Míg az előd szinte mindenhol langyos volt, addig az utód a bal oldalon bizony eléggé fel tud melegedni, és ezt már nem igazán foghatjuk a nyári kánikulára.

Bár a fejlettebb processzor jelent némi előnyt, már a Windows 7 beépített teljesítménymérő rendszere is jelezte, hogy a videokártya nemcsak papíron, de a valóságban is gyengébb, mint az elődben volt. Ez némileg szomorú, de el kell ismerni, hogy a GT 630M azért nem lassabb annyival a GT 555M-nél, hogy ezért kígyót-békát kellene kiáltani az Asusra. Felróni viszont nem lehet a gyártónak semmit, hiszen a játékosokat megcélzó széria továbbra is a G sorozat, az N56VM pedig a multimédia szerelmeseinek szól elsősorban. A készülék első és talán egyetlen igazán gyenge pontja a merevlemez, pontosabban a Hitachi 750 GB-os, percenként 5400-at pörgő példánya, amely azon kívül, hogy elméletileg gyorsnak tűnik (és valójában tényleg nem lassú), távolról sem nevezhető halknak. Ugyan a gép hűtőrendszere kellemesen csendes, ettől függetlenül ez a HDD bizony elég hangos.

AZ N56VM JÁTÉKRA CSAK KORLÁTOZOTT LEHETŐSÉGEK MELLETT ALKALMAS, DE MULTIMÉDIÁRA ÉS MUNKÁRA KIVÁLÓ. EGYEDÜL AZ ÁRA BORSOS EGY KICSIT.

HANGBAN NAGY

Ami viszont maradt ugyanolyan jó, amilyen volt az a Bang & Olufsen fémjelezte hangrendszer, amely mélynyomó nélkül is érezhetően kulturáltabban szól, mint a kategória átlaga, de az aprócska „woofer" valóban sokat dob rajta. Természetesen a Waves MaxxAudio 3 szoftverrel tovább finomíthatjuk a hangzásvilágot, mi viszont úgy találtuk, hogy az alapbeállítás az ideális mind filmnézéshez, mint zenehallgatáshoz.

Az Asus szakított a még hagyománnyá sem érett N55SF megjelenésével, és az utódot már az új kor gyermekének megfelelően tervezte meg. Ha nem az elődhöz mérten ítéljük meg az N56VM-et, akkor elmondható, hogy a masina egy, a szemnek kellemes külsőt kapott, a dizájn oltárán még a LAN csatlakozót is feláldozták, amely a nagyon vékony gépekhez hasonlóan itt is félig kinyitható formát öltött – pedig van hely dögivel, elhihetitek.

Sajnos a billentyűzet továbbra sem rendelkezik háttérvilágítással és nem is kérhetünk ilyesmit, hiába lenne meg bennünk a fizetési hajlam. Kár, mert a klaviatúra abszolút rendben van, a gombok holtjátéka minimális és a kialakítás miatt süppedéssel sem kell számolnunk.

A kijelzőről érdemes elmondani, hogy a panel remek skálázási képességgel bír, így azok a játékok is futtathatóvá válnak, amelyek 1920x1080-as felbontásban esetleg már nagyon lassúak lennének. A látószögek TN panelhez képest tényleg szédületesen jók.

NEM REMÉNYTELEN

A játék szerelmeseinek jó hír, hogy a gyorsabb processzor a papíron lassabb VGA-val karöltve simán hozza az előd modell akkor szenzáció számba ment tempóját. Üzemidő terén az N55SF-fel sem volt különösebb probléma, de az utód alaposan helyben hagyja, pedig az akkumulátor kapacitása egyáltalán nem változott. Filmnézés és maximális terhelés mellett a különbség nem annyira számottevő, de üresjárathoz közeli használatnál már bő két órás differencia figyelhető meg. Ennek ellenére a mai mezőnyben ez nem sokkal van az átlag felett, ezt sem árt, ha tudjuk.

Az Asus N55SF-et szerettük kinézete, hangzásvilága, gyorsasága és megfizethető ára miatt. Az N56VM-et szintén megkedveltük, de az utódnál a kijelző mellett csak a hangzásvilág az, amely egyértelműen a kategória többi tagja fölé helyezi. A GeForce GT 630M bár többnyire képes hozni a GT 555M által elért eredményeket, közel sem számít akkora durranásnak a 250 ezer forint körüli kategóriában, mint amilyennek az N55SF számított tavaly ilyenkor a 220 ezresek között.

Légy te is a tagja Magyarország egyik legnagyobb gamer közösségének!

Csatlakozz hozzánk a PGO-n és a Facebookon is!

www.pcguru.hu

facebook.com/pcgurumagazin

Sony Xperia Tablet S

KELETI KÉNYELEM

Manapság boldog-boldogtalan tabletet fejleszt, és természetesen a Sony sem maradhatott ki a banzájból. Első táblagépük hozzánk még nem jutott el, de az Xperia Tablet S immár Európában is hódít – szó szerint, mert egy igen vonzó eszközről van szó.

A Sony mostanában nagyon rákapcsolt: nem elég, hogy folyamatosan ontja magából a különféle okostelefonokat, de immár a tabletek piacára is berobbant, köszönhetően az Xperia Tablet S-nek, amit „családbarát eszközként" harangoztak be – persze nem kell megijedni, szó sincs vágódeszkafunkcióról vagy gyerekvigyázó alkalmazásról, a reklámszöveg cseppállóságot és széleskörű játéktámogatást takar (plusz még valamit, de erről később lesz szó). Ez utóbbi mondjuk evidens, elvégre egy Android 4.0.3-at használó táblagépről van szó, mely ráadásul a magasabb árkategóriát képviseli, azaz hardveres szempontból sem vacakkal töltötték meg a borítást. A dobozt kibontva mondjuk, semmi érdekeset nem találunk a szokásos adatkábel/töltő duón kívül – kár, mert egy fülhallgatónak (vagy más extráknak) tudtunk volna örülni.

EREDETI DIZÁJN

Az Apple és a Samsung hírhedt háborúja mindent felégetett maga körül, így a letisztult formavilágot is. Ha egy gyártó sikeres tablettel akar előrukkolni, jobban teszi, ha terméke semmire sem hasonlít az amerikai és a koreai vállalatok eszközeiből. A Sony készülékén is látszik, hogy a gyártó óvatos volt, mert a Tablet S úgy néz ki, mint semmi más ez előtt. A 9,4 hüvelykes,1280x800-as felbontású, ráadásul csodaszép, LED háttérvilágítású IPS-érintőpanel körül egy fekete keret helyezkedik el, melynek tetején egy elülső kamera található, a bal felső sarokban pedig ott van az elmaradhatatlan Sony embléma. Ez eddig különösen igényesnek tűnhet, ám a készülék műanyag kerete olyan hatást kelt a gép tetején, mintha visszahajtották volna annak hátulján.

A Xperia Tablet S mindent tud, ami manapság egy táblagépnek tudnia kell, ráadásul cseppálló, és még a többi Sony kütyünk is irányítható vele

A KÉSZÜLÉK SPECIFIKÁCIÓI

- **dimenziók: 239,8x174,4x8,8 milliméter**
- **súly: 570 gramm**
- **képátló és felbontás: 9,4 hüvelyk, 1280x800 LED-IPS**
- **változatok: 16, 32, 64 GB-os, illetve 3G/WiFi**
- **bővíthetőség: SDHC, 32 GB-ig**
- **akku: 6000 mAh**
- **alapmodell: 140 000 Ft**

Jól néz ki, de valahogy nem stimmel a dolog, mert nincs valódi funkciója, és esztétikailag sem illik a táblagép alapvető felépítéséhez. A hátulsó fémborítóra „ráfolyt" műanyag kereten található a főkamera, mellette pedig egy infraport. Oldalra a szokásos hangerő-szabályozó, jack-bemenet, SD-kártya hely (nem micro!), illetve bekapcsoló gomb került. A Tablet S alján egyedül a töltőcsatlakozót találjuk, mely egyébként átalakítókkal multifunkciós bemenetként is felfogható – OTG, HDMI már most elérhető hozzá, és a Sony ígéri, hogy később mindenféle kiegészítőkkel tehetjük még teljesebbé a táblagép nyújtotta élményt.

HABÁR A SONY MÉG ÚJ SZEREPLŐNEK SZÁMÍT A TABLETGYÁRTÓK PIACÁN, A MÁSODIK KÉSZÜLÉKÜK EGY IGEN VONZÓ DARAB LETT, SZÁMOS HASZNOS FUNKCIÓVAL FELRUHÁZVA

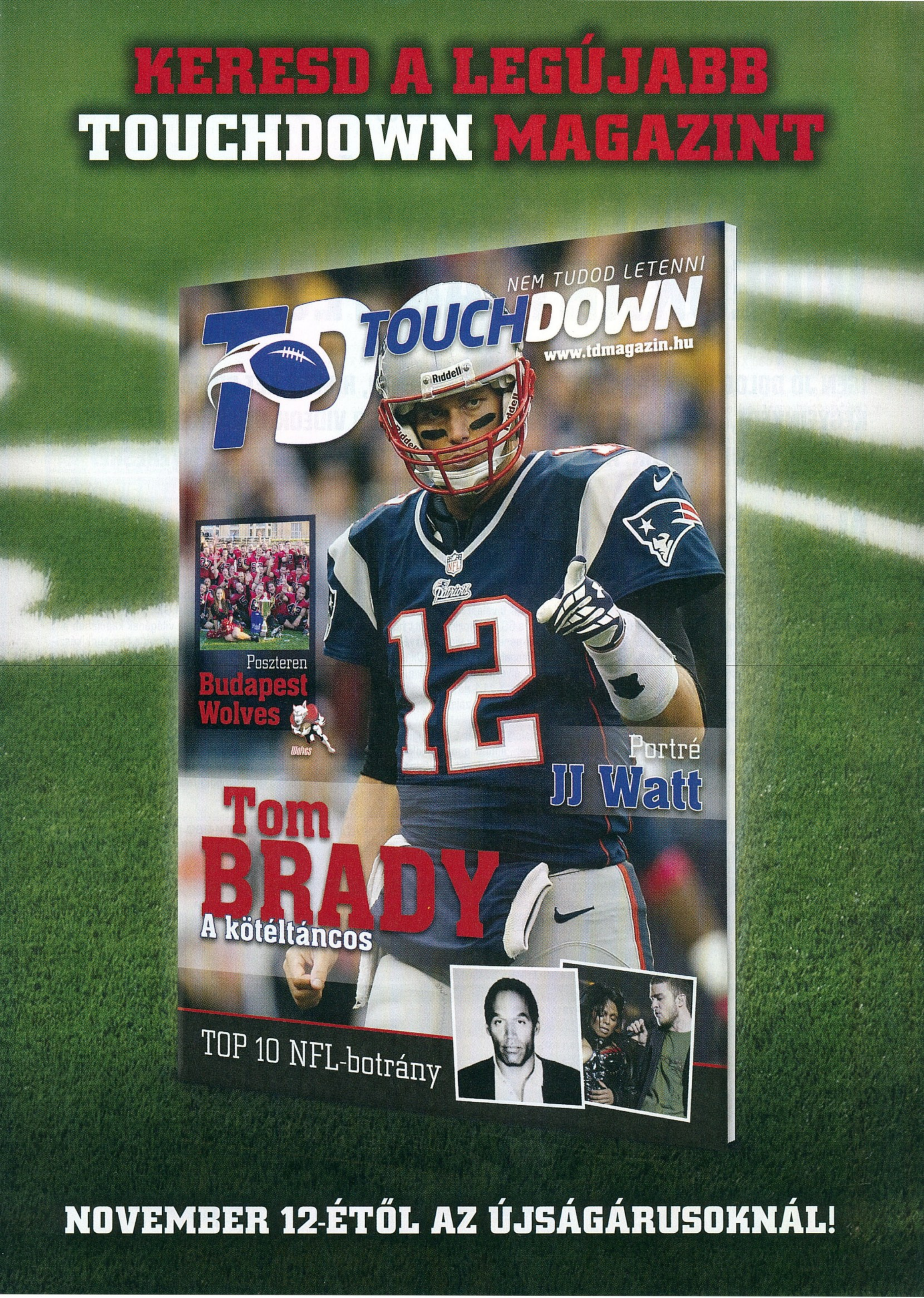
TELJESÍTMÉNY, BELSŐ ERŐFORRÁSOK

A megosztó külalakot minden szinten jól teljesítő belső alkatrészekkel feledteti el velünk a Tablet S. Az Nvidia Tegra 3-as processzor architektúrájára épült központi egység 4+1 maggal üzemel, együttesen maximum 1,3 GHz-es órajelen. Ehhez jár még a rokonai között kiemelkedően erős GeForce ULP és 1 GB memória. Ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy mindegy, hány alkalmazás fut a háttérben, vagy milyen játékot töltünk le a Google Playről, a tablet csak úgy repeszt. Persze, az Android szokásos szaggatásai (a menük közti navigálás, vagy a háttérkép beállításakor szinte minden esetben előjövő, fél másodpercnyi „fagyás") itt is előfordulnak, de tekintve, hogy a rendszer minden egyéb szolgáltatása kellően gyors, ezek felett könnyedén szemet tudunk hunyni. Előretelepített, exkluzív alkalmazások terén is el van eresztve a Tablet S. A Samsung megoldásához hasonló extra a Small App funkció, melynek hála egyszerre több applikáció futhat kis méretben az asztal alján – ezek között szabadon váltogathatunk is. Továbbá a fent már említett „családbarát" megközelítés egyik újítása a Guest Mode, melynek segítségével felhasználói fiókokat nyithatunk, hogy így zárjuk el a kíváncsiskodókat saját felületünk titkaitól. Magyarán, ha apu és anyu dolgoznak a gépen, de a lelkes gyerkőcök csak egy kiadós Angry Birdsözést követően hajlandóak lefeküdni, akkor nyugodtan kezükbe lehet adni az Xperiát, mert nem fenyeget esetleges adatvesztés veszélye. Akik egyébként aggódnak a nem túl modern operációs rendszer miatt, azok megnyugodhatnak, mert a gyártó biztosította a publikumot az érkező, már most fejlesztés alatt álló frissítésekről.

AMIT LÁTSZ ÉS HALLASZ

Az Xperia Tablet S hátoldali kamerája egy 8 MP-es, autofókusz funkcióval ellátott apróság, mely natív Full HD, azaz 1920x1080-as felbontású videók rögzítésére is alkalmas. Noha nem rögvest egy tablet jut az eszünkbe, ha a családi alkalmak megörökítéséről beszélünk, tény, hogy a Sony megoldása még ezt is lehetővé teszi – igaz, nincs hozzá vaku, de ezt talán kibírjuk. Kiemelendő továbbá a már említett infraport, mellyel gyakorlatilag a lakás összes infrán kommunikálni képes eszközét irányításunk alá vonhatjuk a Remote Control és a Media Remote applikációknak köszönhetően.

Előbbi majdnem mindennel kompatibilis, utóbbi viszont kizárólag az egyéb Sony termékekkel képes együttműködni. Nem semmi, hogy mindezt belezsúfolták egy amúgy is kiemelkedő táblagépbe, főleg annak tükrében, hogy ezek a funkciók irtó részletesek és sokoldalúak. Látszik a Tablet S-en, hogy a japán mérnökök nem elégedtek meg egy tizenkettő, egy tucat luxustáblával, hanem igenis törekedtek az újításokra. Ha éppen tabletvásárlás előtt álltok, érdemes kétszer is meggondolni, hogy az örök forrongó Apple-t vagy Samsungot választjuk-e, mert a Sony releváns konkurenssé vált eme területen is.


KERESD A LEGÚJABB
TOUCHDOWN MAGAZINT
NEM TUDOD LETENNI
TD TOUCHDOWN
www.tdmagazin.hu
Poszteren
Budapest Wolves
Portré
JJ Watt
Tom
BRADY
A kötéltáncos
TOP 10 NFL-botrány
NOVEMBER 12-ÉTŐL AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!

VGA, amiben nem fogsz csalódni

KÖZÉPKATEGÓRIÁS VIDEOKÁRTYÁK TESZTJE

IGEN JÓ DOLOG MANAPSÁG PC JÁTÉKOSNAK LENNI, HISZEN KÉT CHIPÓRIÁS KÜZD KEGYEINKÉRT, HOGY MINÉL OLCSÓBBAN MINÉL JOBB VIDEOKÁRTYA KERÜLHESSEN A GÉPÜNKBE. MEGNÉZTÜK, A KARÁCSONYI FORGATAGBAN MELYIK ÁLL NYERÉSRE.

Nehéz a dolga manapság a játékos PC-ket szapuló közösségnek: egy modern, játékra szánt PC napjainkban dizájnos, kicsi, keveset fogyaszt és csendes, ráadásul a játékok olcsóbbak rá, mint konzolra, és az összeállításnak még az ára is elérhető – mit lehet ebben nem szeretni? Egy általános célokra összerakott számítógépet egyértelműen a hozzáadott videokártya tesz játék PC-vé, vagyis játékos szemmel nézve ez az a kritikus alkatrész, aminek a megválasztásakor a legjobban oda kell figyelni a részletekre.

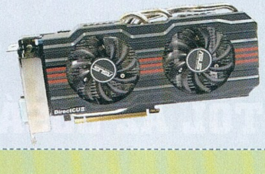
Persze nem minden a bivalyerős VGA, nem szabad elfeledkezni az egyes komponensek kiegyensúlyozásáról sem, hiszen egy gyenge processzor vagy az elégtelen mennyiségű rendszermemória egy GeForce GTX 680-at is képes végzetesen lefojtani.

AZ A BIZONYOS ARANY KÖZÉPÚT

Az alapos kutatómunka és gondos választás során beszerzett videokártya nem olcsó mulatság, és bizony kevés az olyan szerencsés, aki megengedheti magának a nem egyszer horribilis áron kínált, csúcskategóriás modelleket. A valóságban sokkal több PC-s választ a középkategóriából, ami valahol 30 és 60 ezer forint között húzódik. Az itt található, új generációs videokártyák már kivétel nélkül alkalmasak a Full HD (1920x1080) felbontású játékok élvezhető futtatására, támogatják a legújabb, DirectX 11.1-es szabványt, és a gyártók a fogyasztásra, illetve a zajszintre is odafigyeltek.

NVIDIA oldalon a Kepler GPU dolgozik az újabb GeForce-okon, aminél a mérnökök szakítottak a korábbi hagyományokkal, és kifejezetten a játékosok igényeit tartották szem előtt. Az elődhöz képest megduplázott shaderszám, magas órajelek és gyors memória-alrendszer jellemzik az új generációs GeForce-okat. A legegyszerűbb modell (a GT 640-et most ne soroljuk ide) a GTX 650, amit követ a 650 Ti, majd pedig egy határozott ugrásst követően valahol 60 ezer forint magasságában találkozhatunk a GTX 660-nal, illetve már-már a csúcskártyák világának kapujában a GTX 660 Ti-vel. Ez utóbbi típus a tesztünk készítésekor még bőven 80 ezer forint felett járt, így nem férhetett bele a mostani, középkategóriás modelleket vizsgáló tesztünkbe.

Az AMD új generációs GPU-jára épülő kártyák már januárban elstartoltak – többek közt emiatt tudott a cég agresszív árpolitikával válaszolni az NVIDIA újabb kártyáira. A 28 nm-es Radeon GPU-k családjában a legnagyobb a Tahiti chip, ami nem kevesebb,

	ASUS GTX 660 DIRECTCU II TOP	GIGABYTE GTX 560 1 GB SOC
TÁJÉKOZTATÓ ÁR	69 900 FT	59 700 FT
INFO:	WWW.ASUS.HU	WWW.GIGA-BYTE.HU
MŰSZAKI ADATOK		
GPU	KEPLER/GK106, 28 NM	FERMI/GF114, 40 NM
MEMÓRIA	2 GB GDDR5, 192 BIT	1 GB GDDR5, 256 BIT
SHADER, TEXTÚRÁZÓ, ROP SZÁM	960, 80, 24	384, 64, 32
ÓRAJELEK (GPU/SHADER-BOOST/MEMÓRIA)	1072/1137/6108 MHZ	1000/2000/4580 MHZ
TRANZISZTOROK SZÁMA, LAPKA MÉRETE	2,54 MILLIÁRD, 224 MM2	1,95 MILLIÁRD, 360 MM2
MÉRÉSI ADATOK (FULL HD, HQ, 8AA/16AF)		
3DMARK11 (PERF/EX)	P7213/X2399 PONT	P5732/X1853 PONT
UNIGINE HEAVEN 2.5 (NORMAL)	1000 PONT	913 PONT
PLA BENCHMARK	80,1 FPS	68,6 FPS
BATTLEFIELD 3	55,2 FPS	48,7 FPS
DIRT SHOWDOWN	112,4 FPS	97,3 FPS
BATMAN: AC	65 FPS	52 FPS
		

mint 2048 shaderrel és 384 bites memória-alrendszerrel dolgozik. A középkategóriában ennek a töredékét kapjuk – persze töredék áron, de még így is jól látszik, hogy sikerült nagyon hatékony GPU-t készítenie az AMD mérnökeinek.

Középkategória ide vagy oda, idén már nem csökkentettük a tesztben használt beállításokat, és akárcsak a felsőkategóriás modelleknél, itt is Full HD felbontást, maximális részletességet és képjavító eljárásokat vettünk alapul. Ez minden játéknál 1920x1080-as felbontást és High Quality beállításokat, illetve 8-szoros (vagy az ehhez legközelebb eső) élsimítást, és 16-szoros anizotrop szűrést jelent. A méréseket egy csúcskategóriás Intel Core i7 processzorral végeztük, így mindegyik kártya megmutathatta, mire képes a hardverigényes játékok alatt.

BELÉPŐ A JÁTÉKPC-K VILÁGÁBA

2012 általános szabályaként elmondhatjuk, hogy a játékos PC-k világába a belépő egy Radeon HD7750-es videokártya, amit a nemrégiben foganatosított, újabb árcsökkentésnek hála már nagyjából 25 ezer forintért beszerezhetünk. Ezzel a videokártyával HD felbontásban (1280x720) minden játékkal maximális részletesség mellett játszhatunk, ha pedig egy kicsit visszaveszünk a beállításokból, lekapcsoljuk az éisimítást, a Full HD felbontás sem okoz gondot neki.

Ha pár ezer forintot hozzáadunk a videokártyára szánt keretünkhöz, máris elérkezünk tesztünk legolcsóbb példányához, a Radeon HD7770-hez. A Cape Verde kódnevű GPU-ra épülő, DirectX 11.1-es videokártya kezdetben nagyon rossz értékeléseket kapott, méghozzá a magas ára miatt, ám az AMD szerencsére hamar változtatott ezen – ma, a közel 20 ezer forinttal olcsóbb HD7770 a legjobb választás 30 ezer forintért. Tesztünkben mi egy Vapor-X rendszerű hűtéssel szerelt Sapphire modellt használtunk, ami némi gyári tuningot is kapott, természetesen anélkül, hogy ez a zajszintben akár csak egy kicsit is meghallatszott volna.

A Radeon HD7770 mérési eredményei jól mutatják, miért ezt (vagy kisebb társát, a HD7750-et) ajánljuk belépőnek: az általánosan használt beállítások (Full HD, magas részletesség, élsimítás) mellett is sikerült minden játékban átlagosan 30 fps-t elérnünk. Persze ez az átlagos teljesítmény, vagyis helyenként a képismétlési sebesség becsökkent 20 fps alá, ám akit ez zavar, némi finomhangolással, esetleg a felbontás csökkentésével könnyedén elérheti a minimum 30 fps-es 3D-s teljesítményt.

A sorban következő kártya egy GeForce, méghozzá a GTX 650 Ti modell, ami már a 2 GB-os VGA-k mezőnyében versenyez biztonságosan a lélektani 50 ezer forintos határ alatt. A GPU kiegyensúlyozott, de a memória-alrendszer hiába kínál nagy tárhelyet, csupán 128 bites buszon kapcsolódik. A GTX 650 Ti érdekessége, hogy PCIe 3.0 szabvánnyal csatlakozik a rendszerhez, ám a megszokott x16-os sebesség helyett mindössze 8 szálat használ.

HA 30 ÉS 60 EZER FT KÖZÖTT KERESEL OLYAN VIDEOKÁRTYÁT, AMI LEGALÁBB MÁSFÉL ÉVIG BÍRJA MAJD AZ IRAMOT, AKKOR ITT MEGTALÁLOD A SZÁMÍTÁSOD

A 3DMark11 szintetikus tesztben ugyan közel van a GTX 650 Ti a Radeon HD7850-hez, ám a játékok alatt ez az erő elillan és a képismétlési számok bezuhannak. A GeForce itt már sokkal közelebb van a nála több mint 10 ezer forinttal olcsóbb Radeon HD7770-hez, ami szomorú eredmény. A helyzetet azért árnyalja, hogy a GTX 650 Ti még új modell, így az ára remélhetőleg szelídül az elkövetkezendő hónapokban, illetve létezik 1 GB-os modell is, ami 40 ezer forintos arcdulájával jobban ajánlható vétel. A 2 GB itt még nem számít sokat – ahol akkora felbontás vagy olyan részletesség lenne, amihez kell a 2 GB-nyi fedélzeti memória, ott úgyis elvérezne a GTX 650 Ti GPU-ja.

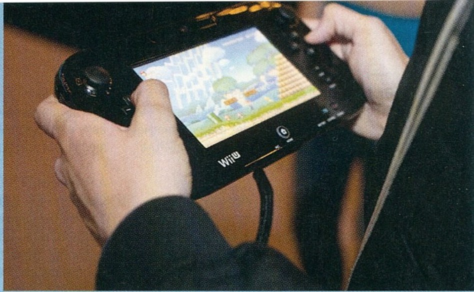
A KÖZÉPKATEGÓRIA ELITJE

A tesztünkben szereplő 5 kártya közül éppen a sor közepén tanyázik ajánlatunk is, a 2 GB-os Sapphire Radeon HD7850. A gyári tuninggal megtámogatott kártya a játékok alatt már közelebb van a 60 fps-es átlagsebességhez, mint a 30 fps-es minimumhoz, vagyis nagy biztonsággal megtippelhető, hogy még 1-1,5 év múlva sem lesz gondunk az újabb játékok Full HD-ben való futtatásakor. A HD7850 az a GPU, ahol már van értelme a 2 GB memóriának, hiszen ennek sávszélessége is elegendően nagy, és a GPU is képes megbirkózni a nagyobb felbontású textúrákkal, bonyolultabb effektekkel. Az árcsökkentéseknek hála a HD7850 a csendes hűtés és a gyári tuning ellenére is beszerezhető 50 ezer forint alatt – így semmi sem menti meg attól, hogy melegen ajánljuk mindenkinek.

A teszt kakukktojása a GTX 560 Ti, ami nagyon sokáig a legjobb választás volt a megfizethető videokártyák világában. A mérési eredményekből jól látszik, hogy aki anno ilyen kártyára szavazott, mind a mai napig felhőtlenül játszhat, hiszen minden játékban kiváló teljesítményt kap magas felbontás és részletesség mellett is. Mindemellett az idilli állapot vége vészesen közeledik, hiszen extrém tesszelláció és nagyfelbontású textúrák esetén már megtörik a GTX 560 Ti, ami mindössze 1 GB memóriával gazdálkodik.

Végigmenetelt a teszten a GeForce GTX 660, amit azért el is vártunk a drága videokártyától. A 2 GB-os GeForce minden játékot „befalt" és 55-60 fps-sel küldött monitorunkra, nem roggyant meg egyetlen esetben sem, így ez az a GeForce, aminél már nyugodtan aktiválhatjuk a PhysX effekteket is anélkül, hogy ez látványosan lerontaná a sebességet. Az ASUS gyári tuningja is sokat segített ebben a GTX 660-as GPU-nak, aminél már a boost órajel-vezérlés is aktív, a fedélzeti memória pedig őrülten magas órajelen ketyeg. Titkon azt reméljük, hogy hiába az NVIDIA büszkesége, azért néhány hónap alatt a 70 ezer forintos ár 55 ezer forint magasságába olvad, és akkor tiszta szívvel ajánlhatjuk az erős játékgépekbe ezt az igen jól sikerült GeForce-ot is.

SAPPHIRE RADEON HD7850 OC	GIGABYTE GTX 650 TI OC	SAPPHIRE RADEON HD7770 VAPOR-X OC
48 700 FT	46 000 FT	34 000 FT
WWW.SAPPHIRETECH.COM	WWW.GIGA-BYTE.HU	WWW.SAPPHIRETECH.COM
MŰSZAKI ADATOK		
PITCAIRN, 28 NM	KEPLER/GK106, 28 NM	CAPE VERDE, 28 NM
2 GB GDDR5, 256 BIT	2 GB GDDR5, 128 BIT	1 GB GDDR5, 128 BIT
1024, 64, 32	768, 64, 16	640, 40, 16
920/5000 MHZ	1032/-/5400 MHZ	1100/5200 MHZ
2,8 MILLIÁRD, 212 MM2	2,54 MILLIÁRD, 224 MM2	1,5 MILLIÁRD, 123 MM2
MÉRÉSI ADATOK (FULL HD, HQ, 8AA/16AF)		
P5963/X1759 PONT	P5098/X1562 PONT	P3919/X1177 PONT
875 PONT	561 PONT	570 PONT
59,8 FPS	52,5 FPS	38,8 FPS
45,8 FPS	33,2 FPS	30,8 FPS
104,2 FPS	82,8 FPS	75,7 FPS
64 FPS	37 FPS	39 FPS



Mario magára húzta a HD-s nagykabátot

KIPRÓBÁLTUK A WII U-T

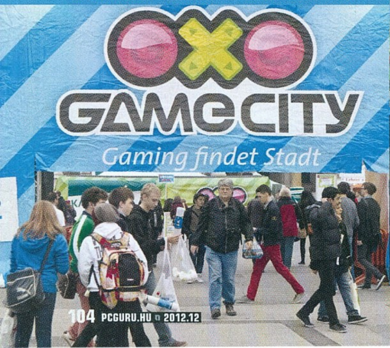
[ÍRTA CHOCHO] **Október közepén a Nintendo hazai képviseletének hála lehetőségünk adódott kipróbálni a japán konzolgyártó november 30-án startoló új gépét, a Wii U-t. Az első nextgenért Bécsig utaztunk, és bár sok lehetőség van benne, adni kell még neki némi időt…**

Akik esetleg nincsenek képben a Nintendo legújabb konzoljával kapcsolatban, azoknak elmondjuk, hogy a Wii U nem egy kiegészítő, vagy periféria az egyébként ilyesmikkel jócskán eleresztett Wii-hez, hanem egy teljesen új masina, a következő generáció első bejelentett, egyszersmind leghamarabb megjelenő képviselője – mi pedig Bécsig utaztunk, hogy kipróbálhassuk. Bár alapvetően Nintendo rajongónak tartjuk magunkat, a Wii U-val szemben azért volt bennünk némi szkepticizmus, így kapva kaptunk a vas közelebbi megvizsgálásának lehetőségén. Az osztrák fővárosban aztán öröm és üröm vegyült egyszerre, mert bár a konzol jobban vizsgázott, mint ahogy azt elsőre vártuk volna tőle, de a játékok jelenleg ismert felhozatala nem biztos, hogy elég lesz egy sikeres starthoz.

A WII U, MINT OLYAN

S hogy milyen maga a Wii U? Nos, első ránézésre sokkal elegánsabb és szebb, mint amilyennek képeken vagy a videókon látszott. A konzol fehér és fekete színben is ki volt állítva, és mindkét variáció remekül áll a finoman lekerekített formákkal operáló, csillogó műanyag borítással ellátott gépnek. A kiállításon kétféle Wii U volt látható: debug, azaz fejlesztői készlet, illetve retail, vagyis bolti konzol – legalábbis a gépek eltérő külalakja és furcsa kábelezése alapján erre lehet következtetni. De persze kit érdekel maga a ház, amikor jár hozzá egy tabletnek is beillő kontroller?

A Wii U-t a bécsi GameCity kiállításon próbálhattuk ki, ami olyan az osztrákoknak, mint a magyaroknak a PlayIT



A Wii U irányítóegysége az első ránézésre kissé rémisztő külalakja ellenére is kényelmes, és kézbe véve jó fogással bír. Súlyra meglepően könnyű, egyáltalán nem érezzük úgy, hogy egy iPaddel egyensúlyozunk játék közben. Sőt, el is felejtjük, hogy mi van a mancsunkban, főleg, ha olyan játékkal van dolgunk, aminek elég a tévéképernyő. A rajta elhelyezkedő, 6,2 hüvelykes, 854x480-as felbontású kijelző ugyan nem ad olyan szép és tiszta képet, mint egy luxuskategóriás táblagép, de a célnak megfelel, és a streamelt kép sem csúszik, ami igen nagy pozitívum. Az analóg karok megfelelő távolságra esnek az ember kezétől, és a D-pad is kiválóan funkcionál – igazából nem tudunk rosszat mondani a Nintendo megoldásáról, tényleg csak a kis képernyőfelbontása az, ami szúrja a szemünket a viszonylag magas ár ellenébe. A konzol pontos teljesítménye egyébként még mindig rejtély: az szinte biztos, hogy egy hárommagos processzor a masina lelke, mely a legtöbb fejlesztőcsapat szerint nem valami erős szerkentyű, de a memóriacímzés, a buszrendszer és a videochip még okozhat meglepetést a modern technika szerelmeseinek. Kár, hogy minderről a legnagyobb startjátékok egyáltalán nem tanúskodnak.

MARIO, AZ ÖRÖK GYEREK

Kezdjük mindjárt a legnagyobb címmel, a New Super Mario Bros. U-val. Már a játék bejelentésekor sem értettük, hogy miért reklámoznak egy teljesen új gépet egy 2D-s Marióval, és most, hogy játszottunk a programmal, ez még kevésbé világos a számunkra. A játék alapvetően jó, bár ez a Philips CDI-os idők óta az összes platformer Marióról elmondható.

Egyedül játszva a Wii U kontrollerével irányíthatjuk a kiválasztott karaktert (lehetünk Mario, Luigi, na meg pár gombabirodalmi adófizető), hogy meglehetősen nehéz, a klasszikus részek tervezési metodikáját idéző pályákon gyűjtsünk össze annyi aranytallért, amennyit csak tudunk. A dolgok akkor válnak érdekessé, ha az egyik barátunk kezébe adjuk

A BASIC CSOMAG TARTALMA

- Fehér konzol 8 GB háttértárral
- Fehér Wii U táblakontroller stylus-szal kiegészítve
- Wii U érzékelő a WiiMote-hoz
- Töltők a konzolhoz és a táblakontrollerhez
- HDMI kábel

A DELUXE CSOMAG TARTALMA

- Fekete konzol 32 GB háttértárral
- Fekete Wii U táblakontroller stylus-szal kiegészítve
- Wii U érzékelő a WiiMote-hoz
- Töltők a konzolhoz és a táblakontrollerhez
- HDMI kábel
- Nintendo Land játékszoftver
- Wii U táblakontroller állvány
- Wii U táblakontroller támasz
- Wii U konzol állvány

ISMERT SPECIFIKÁCIÓK

VIDEO KIMENET A konzol támogatja az 1080p, 1080i, 720p, 480p és a 480i felbontást. Továbbá a Wii U kompatibilis a HDMI, a Wii D-terminal, Wii Component video, Wii RGB, Wii S-video Stereo AV és a Wii AV kábelekkel.

MEMÓRIA A konzol 2 GB memóriát tartalmaz, 1 GB-ot a játékoknak, 1 GB-ot pedig a rendszermemóriának.

PROCESSZOR A konzolban IBM Power alapú, több magos processzor kapott helyet.

GRAFIKUS PROCESSZOR A konzolban egy AMD Radeon alapokon nyugvó „high definition" grafikus processzor kapott helyet.

HÁTTÉRTÁR A Basic kiszerelés 8 GB háttértárral, a Deluxe kiadás pedig 32 GB háttértárral rendelkezik. A konzol ezen felül támogatja az SD memória kártyákat, illetve a külső USB meghajtókat.

OLVASÓ A konzol egyedi olvasóval rendelkezik, amely kezeli a Wii és a Wii U lemezeket. A Wii U lemezek adatkapacitása eléri a 25 GB-ot.

HÁLÓZAT A konzol támogatja a 802.11b/g/n hálózati szabványt, illetve rendelkezik beépített WiFi-vel.

PORTOK A konzolon négy USB csatlakozó található, 2 a gép elején, 2 a gép hátulján, ezek támogatják a Wii LAN adaptereket is.

WII KOMPATIBILITÁS Szinte az összes korábbi Wii játékszoftver és Wii kiegészítő kompatibilis lesz a Wii U konzollal.

AUDIO KIMENET A konzol hat csatornás PCM kimenettel rendelkezik a HDMI csatlakozón keresztül, illetve található analóg kimenet az AV Multi Out csatlakozón keresztül.

TANULJ MEG OSZTOSZKODNI

A Nintendo csak 2013-ban tervezi, hogy a Wii U táblakontroller külön is megvásárolható legyen, igaz, az eddig bejelentett játékkínálat egyik programja sem igényel két eszközt. A Speciális Wii U kontrollereket a cég 13 400 jenért fogja árulni Japánban, ami azt jelenti, hogy egy ilyen kiegészítő több, mint 35 000 forintba fog kerülni. 2013-ban viszont jó eséllyel megjelennek majd a két táblakontrollerrel felszerelt Wii U csomagok is.

a Wii U GamePadet, mi pedig egy sima WiiMote-tal terelgetjük tovább a pocakos vízvezeték-szerelőt. Ekkor ugyanis a cimboránk a kontroller érintőképernyőjének tapicskolásával bárhová kitehet nekünk platformokat, így tolva ki velünk, vagy épp segítve bennünket. A Super Mario Bros. U-t ráadásul négyen is játszhatják egyszerre, ám közülük hárman kizárólag a WiiMote-tal szórakozhatnak. Ne kérdezzétek, hogy ez miért van így, mi sem tudjuk.

meg, hogy maximálisan kiaknázza a Wii U aszimmetrikus játékrendszerét. Az egyik játékos kezében Wii U GamePad van, ő irányítja azt a kísértetet, amely a labirintusszerűen megtervezett, régi épületet mintázó pályán kergeti a többieket. Ők nem látják a szellemet, mindössze a WiiMote rezgéséből „érzik", hogy a szellem a közelben van. Ilyenkor a zseblámpájukkal rávilágíthatnak a kóbor lélekre, mely füstölögve veszít némi életerőt, majd újra akcióba lendül.

A WII U JÓL VIZSGÁZOTT, AZONBAN EGYELŐRE MÉG NEM NAGYON TALÁLKOZTUNK OLYAN JÁTÉKKAL, AMI KIAKNÁZNÁ A KONZOLBAN REJLŐ LEHETŐSÉGEKET

A Nindendo mindenesetre azt ígérte, hogy 2013-ra már meg fognak érkezni azok a játékok, amelyek két Wii U kontrollert is képesek lesznek kiszolgálni (többet egyelőre nem kezel a gép). Összességében tehát elmondható, hogy a Super Mario Bros. U egy aranyos, kihívásban gazdag platformer, mely Full HD felbontásban feszít a csodaszép HD TV-ken. Csakhogy egy 2D-s játékról ez azért nem akkora nagy szó. Sokkal jobb lett volna, ha rögtön egy Galaxy 3-mal vesznek le minket a lábunkról a derék japánok.

LUIGI ÚGY FEST, MINT AKI SZELLEMET LÁTOTT

Marión kívül volt szerencsénk kipróbálni a Nintendo Land keretein belül érkező Luigi's Ghost Mansiont is, amely egy kompetitív minijáték, amit úgy terveztek

Célja, hogy minél gyorsabban elintézze a betolakodókat – ha lejár az idő, vagy elfogy az életereje, a zseblámpás csapat nyer, és ennyi.

Egyszerűsége ellenére a Luigi's Ghost Mansion nagyon szórakoztató játék, bízunk benne, hogy a többi Nintendo Landes apróság is ugyanilyen addiktív lesz. Mi alig bírtuk letenni a játékot, még úgy is, hogy a program egyelőre kicsit kiegyensúlyozatlannak tűnt: a szellemnek könnyű dolga van, csak akkor veszít, ha előtte bénázik egy sort. Egyébként csak érintőlegesen tartozik ide, de a jövőre 3DS-re érkező Luigi's Mansion: Dark Moont is kipróbáltuk, mely minden téren felülmúlhatja a Gamecube-os elődöt – várós anyag, annyi szent.

ÉLŐHALOTTAK JÁTÉKKIÁLLÍTÁSA

A Wii U egyetlen igazán hardcore startcíme a Ubisoft kiadásában érkező ZombiU, mellyel szintén alkalmunk nyílt játszani egy keveset. Ugyan a cirka tízperces ámokfutásból nehéz messzemenő következtetéseket levonni, az már most kőbe véshető, hogy a hangulattal nem lesz gond. A grafika élőben sokkal jobb, mint a hivatalos sajtófelvételeken, és a sebesség is folyamatosabb a megszokottnál – bár nem valószínű, hogy 60 fps-sel repeszt, de tény, hogy nem vánszorog annyira, mint sok jelen generációs akciójáték. A londoni miliő bámulatosan fest, a Tower Bridge ködbe vesző sziluettje láttán a lélegzetünk is elakadt.

Mindez azonban semmi a játékmenethez képest, ami a klasszikus túlélőhorrorok aranykorát idézi. A zombik szívósak és állandó túlerőben vannak, és elég egy konfrontáció, hogy érezzük, itt bizony nem szabad hibázni. Egyszerre két élőhalott közeledésekor már jobb futni, mint küzdeni, ám ha folyton csak menekülünk, egy idő után elfogynak a készleteink, ami szintén egyenlő a biztos halállal. Hacsak a Nintendo vagy a Ubisoft el nem szúr valamit, ez a program lesz az, ami a legjobban használja majd ki a Wii U GamePadet. A kontroller monitora tulajdonképpen a hátizsákunk, és bár azt hihetnénk, hogy a legtöbb rokon programhoz hasonlóan bármikor szabadon kutathatunk benne, a helyzet az, hogy a tárgylistában való kotorászás alatt a játék nem szünetel, és ez a tényező olyan feszültséggel tölti meg a levegőt, hogy az valami elképesztő... Lényeg a lényeg, a ZombiU kötelező vétel lesz a jövendő Wii U tulajoknak.

EZT KAPOD A DOBOZBAN

A Wii U november 30-án jelenik meg Európában, így hazánkban is. A legolcsóbb, Basic kiszerelés 90 ezer Ft lesz – ebben csak egy gép és egy Wii U GamePad kap helet. A Nintendo Landdel együtt érkező Premium ára 105 ezer, a ZombiU-s csomagé pedig 120 ezer Ft lesz – ez utóbbiban egy Pro kontrollert is találunk majd. Egyelőre nehéz megsaccolni, hogy ki a célközönség, de egy biztos: a Wii U-ban van potenciál, csak várni kell minimum egy évet, hogy ezt tényleg ki is aknázza valamelyik fejlesztőcsapat.

ÁLOMPC

GURU

ŐSZI ÖSSZECSAPÁSOK

Vészesen közeleg december 24., a gyártók, játékfejlesztők és a kereskedők pedig ránk erőltetik a karácsonyi lázat, vagyis igyekeznek minden pénzünket elnyerni. Szerencsére ehhez nem nyers erőt, hanem jobbnál jobb ajánlatokat használnak, ami meg is látszik a három GURU konfig árán: amellett, hogy két gépet (Gamer és Ultra) sikerült erősítenünk, az árak ismét csökkentek. Olcsóbbak lettek az alaplapok, a processzorok, a videokártyák és még a memória, na meg a HDD is. Ez utóbbi különösen jó hír, hiszen már egyre közelebb járunk az özönvíz előtti időkhöz, amikor egy gyors, 1 TB-os modell 13 ezer, egy lassabb, de 2 TB-os HDD pedig 15 ezer forint volt. Hiába a gyors SSD-k, a rengeteg digitálisan tárolt emlékünket, játékainkat, zenéinket és filmjeinket tárolni kell valahol – ehhez pedig évente megduplázódó tárhely kell.

BASIC

Ennél a konfigurációnál a legfontosabb, hogy az ár csökkenjen, de persze mindez nem mehet a minőség és/vagy a teljesítmény rovására. A múlt havi összeállításhoz nem nyúltunk, ez a gép kiváló belépő a játékPC-k birodalmába, azonban a viszonylag stabil forintnak és a kereskedők év végi akcióinak hála sikerült majd' mindegyik komponenst olcsóbban beszerezni. A B75-ös lap jó alapja egy később tovább erősíthető gépnek, a G2120 pedig fejlett, és játékhoz is jó teljesítményt nyújt. A 4 GB RAM belépőnek elég, ezen már a Windows 8 is vígan elfut. A videokártya jó teljesítményt nyújt DX11 alatt is, legyen szó bármelyik játékról – sőt, a legtöbbnél a magas részletességet is bekapcsolhatjuk.

Alaplap	MSI B75MA-P45	16 900 Ft
Processzor	Intel Pentium G2120	22 500 Ft
CPU-hűtő	Gyári	
Memória	2× Samsung 2 GB DDR3-1333MHz	5 200 Ft
Videokártya	Sapphire Radeon HD7750 1 GB	24 200 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 500 GB 7200rpm	15 000 Ft
SSD	-	
Optikai egység	Samsung SH-222BB	4 500 Ft
Ház	ASUS TA-8H1	5 900 Ft
Táp	Chieftec iArena 450W	8 700 Ft
Összesen		102 900 Ft

GAMER

Ha AMD, akkor AM3+ – ebben a platformban még van tartalék, a jövőben érkeznek még erősebb processzorok. Erre jó példa a legújabb, Piledriver modulokból felépülő FX széria, amiből jelenleg az FX-8350 a legerősebb modell. Ez a nyolcmagos CPU kb. 55 ezer forintért cserébe már Intel mércével is felső-középkategóriás teljesítményt nyújt. Persze ha ezt választjuk, vészesen közel kerülünk a 200 ezer forinthoz, ezért még inkább maradtunk az FX-4170-nél. A videokártyánál váltottunk az ASUS DCII-es HD7870-re, amivel nyugodtan nekifuthatnunk bármelyik játéknak Full HD felbontásban, maximális részletesség és élsimítás mellett.

Alaplap	GIGABYTE GA-970A-UD3	22 000 Ft
Processzor	AMD FX-4170 4,2 GHz	30 500 Ft
CPU-hűtő	Arctic Cooling Alpine 64 Pro Rev. 2	4 000 Ft
Memória	8 GB Corsair Vengance Red DDR3-1600 KIT	10 800 Ft
Videokártya	ASUS HD7870 DirectCU II GE 2 GB	64 200 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 500 GB 7200rpm	15 000 Ft
SSD		
Optikai egység	Samsung SH-222AB	4 500 Ft
Ház	THERMALTAKE Commander MS-I	13 000 Ft
Táp	FSP 60APN 85+ 500W	12 900 Ft
Összesen		176 900 Ft

ULTRA

A felsőkategóriás alkatrészek árai is csökkentek, igaz, nem olyan látványosan, mint a másik két konfigurációnál. Az összeállításon nem változtattunk jelentősen: a Z77-es alaplap kiváló választás, a processzornál nem találni jobb ajánlatot ebben az árszegmensben, az SSD pedig nem is lehet kérdéses egy csúcs PC-nél. A VGA-nál megtartottuk a GeForce GTX 670-et, de érdemes észben tartani, hogy a Radeon HD7970-ek ára ismét csökkent, így már akár 100 ezer forintért beszerezhetjük a leggyorsabb, egy GPU-s Radeont. Ha emellett még marad némi pénzünk, elgondolkodhatunk 8 helyett 16 GB rendszermemória vagy egy 240/256 GB-os SSD beszerelésén.

Alaplap	ASRock Z77 Extreme4	35 400 Ft
Processzor	Intel Core i5-3570K	55 200 Ft
CPU-hűtő	Scythe Mugen 3	12 100 Ft
Memória	8 GB Corsair Vengance Red DDR3-1600 KIT	10 800 Ft
Videokártya	Gigabyte N670WF2 2 GB OC	103 100 Ft
Merevlemez	WD Green 2 TB 5400 rpm	24 800 Ft
SSD	OCZ Vertex 4 128 GB	27 600 Ft
Optikai egység	Samsung SH-222AB	4 500 Ft
Ház	Cooler Master Elite 431 Plus	14 900 Ft
Táp	CORSAIR Builder Series CX600 V2	18 700 Ft
Összesen		307 100 Ft

Zöld kiemelés: árcsökkenés; Piros kiemelés: árnövekedés; Nincs kiemelés: nem változott az ár

SSD

Még karácsony előtt sikerült a Samsungnak piacra dobnia a legújabb, 840-es SSD szériáját. Az új, gyorsabb vezérlővel szerelt adattároló szintén SATA6G-n kapcsolódik, sokat javítottak az írási teljesítményén, és sokak meglepetésére 60 GB-os verzió már nem készül belőle. A tisztán Samsung alkatrészekből készülő SSD 840 másik érdekessége, hogy elsőként használ TLC (Triple Level Cell) NAND chipeket, és a SandForce-hoz hasonlóan 256 bites AES titkosítással tárolja az adatokat. A Samsung ellenében az OCZ a Vertex 4-es modellekkel, a Kingston pedig a HyperX családdal indul, amik szintén az abszolút felsőkategóriába sorolhatók.

SAMSUNG
SSD840 120 GB
28 900 Ft

ALTERNATÍVA Kingston HyperX 3K 240 GB **54 400 Ft**

VGA

Az új GeForce-ok hozzák a kötelezőt, nem lassulnak be játékok alatt, a PhysX támogatás hasznos extra, és a fogyasztás/melegedéssel sincs gond, de az igazság az, hogy azonos árakon a Radeonok jobb 3D teljesítményt nyújtanak, a fogyasztással itt sincsen gond és a szolgáltatások is egészen jók. Ha mindehhez hozzávesszük a Never Settle játékajánlatokat (például Far Cry 3), nagyon meggyőző a jelenlegi Radeon kínálat. Persze utóbbi trükköt az NVIDIA is elsüti drágább kártyáinál, így például egyes VGA-khoz a Borderlands 2 jár. A belépő még mindig a HD7750, egymonitoros játékPC-hez pedig nem kell több egy HD7870/GTX 660 Ti kártyánál.

ASUS
RADEON HD7770 1 GB
31 000 Ft

ALTERNATÍVA Sapphire Radeon HD7870 GHz Edition 2 GB **64 600 Ft**

MONITOR

Már egy középkategóriás VGA-nak sem okoz gondot a Full HD-s monitorok meghajtása maximális részletesség mellett. Természetesen a nagyobb élményhez egy nagyobb kijelző vinne közelebb, ami manapság a 27 colt jelenti. Ez az átmérő már tekintélyes, ám a nagy mérettel újabb gondok is előjönnek. Itt már nem szabad TN panelt választani, mert a képminőség rossz lesz, másrészt a Full HD felbontás sem elegendő. Szerencsére egyre több WQHD monitor közül választhatunk, amik már 2560x1440-es felbontást kínálnak PLS vagy IPS panellel. Ezek gyönyörű képminőséget adnak még közelről nézve is, és az új modelleknél a sebességgel sincsen gond.

DELL
UltraSharp U2713HM
154 400 Ft

ALTERNATÍVA LG IPS277L-BN **85 100 Ft**

MEREVLEMEZ

Minden kívánságunk így váljon valóra: nemrég még azért drukkoltunk, hogy az 1 TB-os, 7200 rpm-es HDD-k árai essenek már be 20 ezer forint alá, ami ebben a hónapban végre meg is történt! A következő lépcsőfok a 15 ezer forintos határ elérése lesz. A 2 TB-os, 5400 rpm-es tárolók árai is közelebb jöttek egyet a 20 ezer forintos határhoz, így már 25 ezer forint alatt miénk lehet egy tekintélyes méretű tárhely. Egy lépcsőfokkal feljebb a 3 TB-os tárolókat találjuk 36-40 ezer forint magasságában, vagyis látható, hogy a legjobb forint/GB mutatót még mindig a 2 TB-os modellekkel kapjuk.

WD
Caviar Blue 1 TB 7200rpm
19 400 Ft

ALTERNATÍVA WD Caviar Green 2 TB **24 800 Ft**

ALAPLAP

Megjelent végre a legújabb AMD FX széria, ami az alaposan felújított, Piledriver kódnevű magokra épül, mégsem kell hozzá alaplapot cserélnünk. Az FX szériánál ugyanis bármilyen, régebbi AM3+-os alaplapban tökéletesen üzemelnek az új CPU-k, csupán egy BIOS frissítésre van szükség. Intel oldalon nem sokat változott a recept: érkeznek az új, Ivy Bridge-es processzorok minden árszegmensbe, így legyen az olcsó, Celeronos gép vagy drága csúcskonfig, mindenhol az LGA1155-tel fogunk találkozni, az LGA2011 pedig megmarad a milliomosok szórakozásának.

GIGABYTE
GA-970A-UD3
22 000 Ft

ALTERNATÍVA ASRock Z77 Extreme4 **35 400 Ft**

PROCESSZOR

Régóta nem sikerült az AMD-nek visszaküzdenie magát a felsőkategóriás asztali (és mobil) processzorok világába, de tény, hogy az új FX szériával egy határozott lépést tett a megfelelő irányba. A Piledriver modullal sikerült az AMD mérnökeinek a fogyasztás növelése nélkül 10-20%-kal javítani a számítási teljesítményt, ami nagy szó, ráadásként pedig hasznos, új szolgáltatásokat is adtak a processzorokhoz (például hardveres AES támogatás), és megtartották az AM3+ platform-kompatibilitást is. Mindehhez agresszív árazás tartozik, így talán sikerül némi versenyhelyzetet teremteni a középkategóriában, ami várhatóan jobb árakban jelentkezik hamarosan.

AMD
FX-8320
51 700 Ft

ALTERNATÍVA Intel Core i5-3570K **55 200 Ft**

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

KONFIG VIDEOVÁGÁSHOZ

Kedves Guru!
Kinéztem magamnak egy konfigurációt, amit én építenék össze. Maga a konfiguráció így néz ki:
CPU: Intel i5 3570 3,4 GHz
RAM: Kingmax DDR3 RAM 2x4GB 2200MHz (2 „csomag", mert 4 2200 MHz-s DDR3-as RAM-ot támogat az alaplap)
Videokártya: MSI GTX 660 TI POWER EDITION 2GB GDDR5
Alaplap: ASUS P8-B75-V S-1155
Ház: Thermaltake Commander MS-I VN400A1W2N
Winchester: Hitachi 7200RPM 1TB 32MB
És kinéztem három ventilátort (mind a három egyforma): Cooler Master BC 120 R4-BCRB-12F. Légy szíves írjatok le egy tápot, ami ezt a masinát „táplálná". Ja, és videovágásra és gameplay-ek felvételére használnám! Írjátok le, min kellene változtatni. Annyira nem vágom ezt a témát.
Köszönettel és tisztelettel: **PATRIK.**
Jó a Guru, így tovább!

Kedves névrokon! :)
Az összeállítással nem igazán van probléma, de a 2200 MHz-es memóriákat én egy kicsit túlzásnak érzem, nemcsak azért, mert ekkora mennyiségnél legalább 10 ezer forinttal drágább, mint egy közönséges 1600 MHz-es pár, hanem azért is, mert még ha be is tudod állítani tuning nélkül ezt az órajelet, nem nagyon fogod érezni a hatását, mondom ezt annak ellenére, hogy a videovágáshoz nem árt a kellően nagy sávszélesség. Ezt az összeget én inkább egy 64 GB-os Samsung 830-as SSD-be fektetném (15 ezer forint), az általános sebességérzet szempontjából összehasonlíthatatlanul többet ér, mint bármilyen memória. Tápegységből nem kell elszállni, egy márkásabb (Cooler Master, Corsair, FSP, Enermax, Chieftec stb.) 400-450W-os példány bőven megteszi, 15 ezer forintból szerintem megúszható.

KONFIG 100 EZER ALATT BATTLEFIELD 3-HOZ

Sziasztok!
Szeretnék vásárolni egy új számítógépet, ami visz sok mai játékot is, többek között a Battlefield 3-at is. (Nem ultrán) 90-95 ezer forint a keret.
Én erre gondoltam:
Processzor: AMD Athlon-II X3 AM3 (455)
Videokártya: Asus EAH6670/DI/1GD3 AMD DDR3 1GBB 128bit
Ram: Kingmax 4GB/1333MHz DDR-3
Alaplap: Gigabyte 78LMT-S2P
HDD: Seagate 3,5" 500GB belső SATAII 7200rpm 16MB
Táp: Cooler Master Elite Power 500W
Szerintetek ez megfelelő lenne?
Üdv: **BENCE**

Kedves Bence!
Az elképzelés nem rossz, de a keretbe belefér egy Radeon HD7750 is, amely alig 5-6 ezer forinttal drágább csak az általad választott HD6670-nél, sebességben viszont annál több. A gép többi része rendben van, viszont játékra nem ez a leggyorsabb összeállítás ebből a pénzből, hiszen az Intel G860-as processzora, amely egy árban van az X3 455-ös Athlon II-vel lényegesen gyorsabb még középkategóriás videokártyákkal is. A Pentiumhoz is kapsz 11 ezerért alaplapot, nem is egyet, a választás szimpátia kérdése, éppen ezért lebeszélnélek az AMD-s rendszerről.

ÚJ GÉP

Kedves Guru!
Új gépet szeretnék venni, ehhez kérem a segítségeteket. Van egy (elég szűk) keret, és ki is néztem az alkatrészeket, mivel én fogom összerakni, legalábbis, ha minden jól megy.

Szóval a konfig:
Alaplap: Gigabyte GA-H61M-USB3-B3 / LGA1155
Processzor: kettőt is néztem, egy AMD Athlon II X2 260 AM3 3, 2GHz BOX, egy AMD ATHLON II X3 450 AM3 3,2GHz, illetve néztem Intel i3, i5 procikat is, de 35.000 alatt nem nagyon találtam, szóval ez a kettő maradt. Mondjuk, ha nem jó bele a foglalat, akkor kénytelen leszek egy Intel procit nézni bele, vagy az alaplapot cserélem le. Még nem tudom, szóval maximum egy Intel Core i3 2120 lehetne, de kétszer annyiba kerül, mint a másik kettő, szóval inkább alaplap cserére gondoltam, az mégis olcsóbb.
VGA: 3 lehetséges befutó van: Gigabyte HD7750 1GB GDDR5, illetve 2 db 2 GB-os, de DDR3-as, ASUS GT630-2GD3 2GB PCIe és GIGABYTE HD6670 GV-R667D3-2GI 2GB. Mondjuk, inkább a DDR5-öst venném meg, de nem vagyok szakértő... :)
Valamint néztem még egy Arctic Coolink Freezer13 CPU hűtőt (LGA775 lefogató keret) is.
Végül egy Patriot 8GB DDR3 1600MHz Dual KIT CL11 Memória.
Most jut eszembe, hangkártyát nem is kerestem hozzá. Gondolom nem ártana. :D Nem kell valami márkás darab, csak szóljon. HDD-m van, bőven elég a régi gépből.
Ja, igen, a táp: Cooler Master GX-Lite 500W

Szóval, ezt néztem ki, és a kérdésem az lenne, hogy passzolnak-e az alkatrészek egymáshoz. Mert ha megveszem, és nem kompatibilisek, vagy még a foglalat sem stimmel, azt hiszem, elég elkeseredett lennék. Több helyen néztem utána, és ha még lesz készleten minden, akkor 69-73 000 Ft-ból ki is jönne a komplett gép (hangkártyát nem számoltam bele). Szóval, véleményt kérnék, ha van időtök.
Köszönettel: **GY. MÁTÉ**

Kedves Máté!
Először is hangkártya ma már minden alaplapon van, ráadásul elég jó a minőségük is, így ezzel a kérdéssel nem kell foglalkoznod. Az általad kiszemelt alaplapba kizárólag Intel processzorokat tudsz tenni, viszont jó hír, hogy a Pentium G800-as szériával jobban jársz, mint a három magos Athlon II X3-makkal, legalábbis játék szempontból, így nem szükséges másik deszka után nézned. Ami a videokártyát illeti, egyértelmű, hogy a HD7750-et kell választanod, nincsen egy súlycsoportban a HD6670-ekkel, memória ide vagy oda. Az összeszereléstől nem kell tartanod, mindent csak egy helyre tudsz tenni. :)

WINDOWS XP TELEPÍTÉS LINUXOS NOTEBOOKRA

Sziasztok!
Az egyik ismerősöm vett egy laptopot, SUSE Linux Enterprise van rajta. Fel szeretném telepíteni a Windows XP-t a gépre, de nem akarja elindítani a telepítő lemezt. Beállítottam a BIOS-ban, hogy a CD-ROM-ról bootoljon. Aztán átformáztam a merevlemezt NTFS-re, és most a Linux sem indul el, csak a grub jön be, amikor bekapcsolom a gépet. Hogy lehetne megoldani, hogy felrakjam innen a Windows XP-t? Mindenféle parancsot próbáltam, de semmi nem működött... Sürgős lenne...
Előre is köszönöm a segítséget.
Üdv.: **ICEBOLT**

Kedves Attila!
A Linux több partíciót használ, ezek közül valószínűleg az egyiket formáztad le NTFS-re, míg a többihez nem nyúltál, ezért fordulhat elő, hogy a GRUB indítómenüje továbbra is elérhető.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

A Windows XP telepítő lehetőséget biztosít arra, hogy az összes – akár számára ismeretlen – partíciót eltávolítsd, majd létrehozz annyit, amennyire szükséged van, és le is formázd őket. A ma kapható notebookok nagy részét Windows Vista, illetve Windows 7/8 operációs rendszerekhez állították be, ami azt jelenti, hogy a SATA-vezérlő a BIOS-ban a régi IDE-módról AHCI-re van állítva, amelyet a Windows XP csak az SP2-től támogat, de azt is csak akkor, ha külön meghajtóról (USB-s floppy, pendrive, CD) megadod a telepítés előtt az ehhez szükséges meghajtóprogram elérhetőségét. Én azt javaslom, hogy a BIOS-ban próbáld meg első körben átállítani a SATA-módot IDE-re, és manuálisan bootolj be CD-ről, tehát az ehhez szükséges gyorsbillentyű (jellemzően F9 vagy F12) lenyomása után te magad válaszd ki a forrást.

GTX 460 VS. GTX 550 TI?

Tisztelt Guru!
Egy – remélhetőleg – egyszerű kérdéssel fordulok hozzátok. Az elmúlt időszakban birtokomba került két videokártya: Asus GTX 460 DirectCU TOP 768 MB és egy MSI GTX 550 Ti Cyclone-II OC. A kérdésem csak annyi lenne, hogy egy i5-ös processzorral és 4GB DDR3 memóriával ellátott gép, melyikből hozna ki többet, avagy melyiket lenne célszerűbb választanom? Sokat olvastam teszteket, és mindenhol a 460-ast írják jobbnak, de ott az 1 GB-os verzióval hasonlítják. Mindkettővel meg vagyok elégedve, de azért mégiscsak jól, ha nem a legjobban szeretnék dönteni.
Segítségeteket előre is köszönöm.
Tisztelettel: **KOVÁCS SÁNDOR**

Kedves Sándor!
A kérdésre nagyon egyszerű a válasz: a GTX 460 768 MB-os változata gyakorlatilag körülményektől függetlenül 20%-kal jobb teljesítményt nyújt, mint a GTX 550 Ti, és ehhez nem feltétlenül kell Core i5-ös processzor sem. Ha azonos áron tudsz hozzájutni mind a kettőhöz (illetve a GTX 460 kevesebb, mint 20%-kal drágább a GTX 550 Ti-nél), akkor a számozás alapján régebbi kártya lesz a nyerő számodra.

ALAPLAP CSERE (LGA 775)

Szia, Patrik!
Segítségedet szeretném kérni. Alaplapot kell vennem, de nem tudom, milyet. Ilyenem volt: Gigabyte GA EP35-DS3, de sajnos tönkre ment, ilyet meg nem árulnak már.
Na már most, amim van:
Intel core 2 duo E7300 2,66GHz (3m/1066/06)
Sapphire HD 4870 512Mb
Kingmax DDR2-1066-1GB (2x)
Samsung HD322HJ (320GB/7200Rpm/16m)
Pioneer DVR 215D DVD±RW
Sony ad 7240s DVD±RW
8 cm házhűtő x2
A táp azt hiszem, a házzal volt: Asus vento A8
Táp: Lover PFC LC6550 550W

Plusz terv:
Proci hűtő, még nem tudom milyen.
12cm+ hűtő x2.
2GB RAM.

Ami fontos: Nagyon gagyik nem érdekelnek, de max. 15-20k van rá.
Később szeretnék tápot is cserélni erre csak 10k lesz kb. Ha tudsz jót, ajánlj valamilyet.
Válaszodat köszönöm: **RICSI**

Kedves Ricsi!
Bár a Core 2 Duo nem egy mai processzor, mégis árulnak hozzá alaplapokat újonnan. Itthon nagyjából 10-15 típus közül válogathatsz, szinte mindegyik az Intel G41-es lapkakészletére épül és a többség microATX-es formátumú. Gyakorlatilag bármelyik megteszi, amelyikben kettőnél több memóriahely van (mert gondolom, a két modul mellé szeretnél még kettőt vásárolni), bár ez majdhogynem csak az Asrock P5B-DE-re igaz. A legdrágább deszka is 15 ezer forint, így kedvedre válogathatsz, van, amelyik USB 3.0 csatlakozóval (pl. Asrock G41MH/USB3 R2.0) is rendelkezik már, ha esetleg ez szempont lenne. Ami a tápot illeti, a Corsair CX430 nagyjából 12 ezer forintért beszerezhető, de a 400W körüli Chieftec tápok akár 10 ezer alatt is megcsíphetők.

GÉPFEJLESZTÉS

Szia, Patrik!
3 éves vasamra ráférne már egy ráncfelvarrás. Azt szeretném megtudni, mit kellene kicserélnem ahhoz, hogy a 2011/12-es játékok is gond nélkül fussanak rajta? (Skyrim, COD MW3, Fifa13)
Konfigom:
processzor: Intel Pentium Dual CPU E2180 2 GHz
alaplap: Gigabyte 945G
videokártya: NVIDIA GeForce GT 240 (512 MB)
RAM: 2048 MB DDR2 SDRAM 417 MHz

Mit javasolsz? Köszi! **VÁGVÖLGYI TAMÁS**

Kedves Tamás!
Sajnos a processzorod és a videokártyád nagyjából passzol egymáshoz, ami azt jelenti, hogy ha csak az egyiket cseréled ki, nem sok változást fogsz észrevenni, hiszen mindkettő visszahúzó tényező a mai játékok esetében. A legolcsóbb megoldás talán az, ha keresel használtan egy Intel Core 2 Duo E7000-es, illetve E8000-es szériába tartozó processzort, videokártyának pedig – ha belefér a keretbe – egy Radeon HD7750 megteszi, ez a következő 1-2 évre elegendő teljesítményt nyújthat. Sajnos a 2 GB memória ma már inkább minimum, mint ajánlott mennyiség, mind a Windows 7, mind a játékok futtatásához, így érdemes lehet ezt is felhúzni a duplájára.

OLCSÓ ÉS JÓ MINŐSÉGŰ MONITOR JÁTÉKOKHOZ

Monitorvásárlás előtt állok. Kb. 23"-osat szeretnék, LED-eset, FULL HD-t. Szerinted mindenképpen IPS-t kéne vennem? Játékra kéne. És megköszönném, hogy ha ajánlanál egy monitort 45 000 Ft-ig.
ÁKOS

Kedves Ákos!
Igen, szerintem ma már mindenképpen IPS (vagy bármilyen prémium) paneles monitort illik venni, hiszen nincs akkora felára, mint évekkel ezelőtt, hogy megérje 2012-ben is TN panelre épülő LCD-t nézni. 45 ezer forintig egyértelműen az Asus VS239H a legjobb az általad leírtakra.

EGY CSÚCS VAGY KÉT KÖZEPES VGA?

Sziasztok!
Érdeklődni szeretnék, hogy érdemes-e két videokártyát belerakni egy gépbe? Jobb lesz-e a teljesítménye ezáltal? Két közepes kártya (pl. Gamer gép) felér-e egy drágábbal (Ultra konfiguráció)?
Köszönöm, **ZOLI**

Kedves Zoli!
A jelenlegi Gamer konfigurációnkban egy Radeon HD7870 van, míg az Ultrában egy GeForce GTX 670. Ha az előbbiből kettőt összekötsz Crossfire-ben, akkor jobb teljesítményt érhetsz el, mint egy szem GTX 670-nel. Ám ehhez szükség van arra is, hogy mind a játék, mind a driver maximálisan támogassa ezt. Előfordulhat olyan eset még ma is, hogy a második kártya gyakorlatilag semmit nem csinál, ilyenkor értelemszerűen kidobott pénz, hogy van még egy bivaly VGA a gépedben.

Természetesen a két videokártya előnyökkel is járhat azon kívül, hogy legalább olyan gyors, mint a vele egy árban lévő, egy grafikus magot tartalmazó változat. Ha az egyik meghibásodik ugyanis, akkor itt van a másik, és ugyan jóval szerényebb lesz az általa produkált teljesítmény, mint párban, viszont amíg a garanciális ügyintézés zajlik, nem maradsz gép nélkül. Én ettől függetlenül azt mondom, hogy csak csúcskategóriás kártyákból van értelme dual GPU-s rendszert építeni, hiszen az olcsóbb VGA-k esetében a megkérdőjelezhető hatásfok miatt nem feltétlenül jársz jobban – arról nem is beszélve, hogy bár manapság elég sok alaplap támogatja az NVIDIA és az AMD kétkártyás technológiáit, ez nem mindig volt így, és az olcsóbb lapkakészleteknél még most sem divat (ergo nem tudsz "filléres" alaplapot venni, ha egyszer platformot cserélsz).

LEVROV

levrov@pcguru.hu

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Onnan tudja az ember, hogy öregszik, hogy egyre nagyobb problémát jelent olyan dolgokból kikecmeregni, amik korábban meg sem kottyantak. Fiatalabb koromban például nem volt gond, ha focizás közben kibicsaklott a bokám – pár nap, és mentem vissza a pályára. Mostanában ugyanez van, csak a nap inkább hónap, a foci meg jóformán bármi, amit művelve gyorsan kell lépdelni. Mivel ez egy jellemzően fiataloknak szóló újság, eltekintenék annak ecsetelésétől, milyen hihetetlen véráldozatot követel ma már tőlem egy átbulizott éjszaka másnapja, viszont mindenképp szeretném megosztani a kedves Levrov-olvasókkal a személyes nyomorom egy pontosan ideillő részét. A mostani levelezési rovatot ugyanis nem csupán késő éjszaka írom, de ráadásul kötőhártya-gyulladásos szemmel is. Igen-igen, mindent megteszek azért, hogy ti boldogabb életet élhessetek. Nem kell megköszönni, azért van az embernek két szeme, hogyha az egyiket el is veszti hősies levélválaszolgatás közben, azért még maradjon neki egy a következő hónapra is.

HA BAJUNK VAN

Helló, Miguel!

Ugye, mi, férfiak, ha valami bajunk van (most nem sorolnám fel :P) akkor leülünk a gép/konzol elé és játszunk, hogy kieresszük a fáradt gőzt, elfelejtsük a bajunkat, és szórakozzunk egy kicsit. Na, most mi lenne, ha nem létezne videojáték? Képtelenek volnánk más elfoglaltságot keresni a szabadidőnkben... Arra lennék kíváncsi, hogy te mivel foglalnád le magad egy ilyen helyzetben? És, hogy vajon mihez kezdenének a fiúk otthon? Én biztos, hogy unnám magam, mivel a mai világban nem nagyon van efféle elfoglaltság, mint a gamelés (csak ülsz vagy fekszel, és gombokat nyomkodsz, hogy egy virtuális világban továbbhaladhass a célod felé ami, meg kell, hogy mondjam, nem megerőltető és szórakoztató is egyben. **ÁBEL**

U.i.: Volt már olyan, hogy nem késő éjszaka válaszoltál a levrovba érkező levelekre? :P

Hát, szerintem azért akad pár dolog, amit megtehetünk, sőt, az igazat megvallva azért kevés módját ismerem annak, hogy még az aktuálisabbnál is idegesebb legyek, minthogy mikor eleve nem vagyok jó passzban, még nekiálljak játszani is. Ez persze nyilván emberfüggő, de én sokkal jobban szeretek olvasni akkor, ha az agyam kikapcsolása a cél. Mostanában rákaptam a horgászatra is, ami főleg azért jó, mert elég béna vagyok, így nem kell attól félnem, hogy a halfogás belerondít a nyugalmamba. Aztán ott van még az éjjeli csillag-, illetve szerencsés esetben a csillagbámulás. És ezek csak azok a dolgok, amiket egyedül szeretek csinálni, a család (majd meglátod) egy külön kategóriáját adja annak, hogyan lehet egy perc alatt elfejteni minden gondot. Igen, igen, cserébe azért, hogy legyen ezer másik. (Volt, például most sem késő éjszaka van, hanem kora hajnal.)

ALIG VAN ÚJ IP

Szia, Miguel! Úgy gondolom itt az ideje ismét írnom neked, elvégre nagy meglepetés ért engem pár héttel ezelőtt mikor az első információk eljutottak hozzám a Dishonoreddel kapcsolatban. Az információk és a képek érdekesnek tűntek számomra, de mégis kétkedéssel, eközben pedig izgatottan vártam a játékot. Manapság alig találni egy olyan játékot, amelyben kellő kreativitás, és kellő újdonság is meglapul. Azt hittem elveszítem a hitemet az FPS-ekben, hiszen egyediséget hozni ebbe a műfajba a legnehezebb. A Bioshock anno nekem nem jött be, valahogyan taszítottuk egymást a játékkal. Talán egyszer a többi kiadó és fejlesztő is észreveszi majd, hogy mind a vásárló erő, mind a sajtó ki vagyunk éhezve egy-egy ínyencségre. Lehet abban reménykedni tehát, hogy az új konzol generáció meghozza majd az új IP-ket, de amíg mi vásárlók megvesszük újra és újra ugyanazt (alias COD), addig kötve hiszem, hogy még több olyan eredeti alkotás fog születni, mint Corvo barátunk bosszúhadjárata. **XNOMADX**

Őszinte leszek: nem játszottam a Dishonoreddel. Elsősorban azért nem, mert kicsit kevesebb időm jut mostanában a felhőtlen játékra, és azt is az XCOM-mal töltöm, másrészt meg, mert ahogy egyre többet tudtam meg róla, úgy ment el az eleinte amúgy igen nagy kedvem az egésztől. Eleve a világból ki lehet kergetni azzal, mikor egy filmet, könyvet vagy játékot azzal akarnak eladni, hogy az XY előző termék rendezőjének, írójának, tervezőjének új ötlete, mert ilyenkor úgy érzem, hogy az a bizonyos új cucc nem lesz olyan jó, hogy önmaga miatt szeressem, hanem tudnom kell azt is, hogy ki csinálta. A Dishonored alapötlete azért ezen átlendített, de aztán a teljesen nyitott világról és az „azt teszel, amit csak akarszról" kiderült, hogy valójában csak annyira nyitott és szabad játékot takarnak, mint akármelyik másik, ami korábban jelent meg. Engem a Hitmanben is idegesített, hogy a bármit megtehetek valójában úgy szólt, hogy bármit, ami a készítőknek eszébe jutott. Persze ebben is vannak fokozatok, például egy Civilizationban és egy Simsben is vannak korlátaid, de ott legalább nem koppansz olyan látványosat, amikor elérkezel hozzájuk. Amúgy sem vagyok egy nagy FPS-rajongó, így könnyen előfordulhat, hogy majd csak akkor Dishonoredözöm, ha öt dollár alá megy a játék a Steamen. (A Bioshock a maga idejében is inkább a hangulattal és a körítéssel csábított el, de már ott is haragudtam a készítőkre amiatt, hogy korábban a „szerepjátékos elemek" folyamatos emlegetésével úgy tettek, mintha a játék valóban többnek készülne egyszerű FPS-nél, pedig dehogy.)

HOGYAN KÉSZÜL?

Már kb. 5 éve előfizetek a magazinra, és azért írok, hogy nektek mi a véleményetek azokról a játékokról, amik már 5 vagy 6 folytatást kiadtak, és olyan rajongótáborra tettek szert, amit nem igazán érdekel, hogy mennyi újítás van a játékban, milyen a grafikája,és ha bárki bármi rosszat mond a játékra (persze jogosan), akkor egyből elmondják mindenféle idiótának. Én egy nagy Assassin's Creed fan vagyok, minden rész megvan dobozos kiadásban, és már alig várom, hogy PC-re is kiadják a 3-ast, de nem tudom mivel fogott meg annyira ez a játék, de fantasztikusra sikerült. Több ilyen sorozat is van például novemberben fog megjelenni a COD sorozat 9. része, a nemrég megjelent Resident Evil 6.

Kedves Gurusok! A kérdésem csupán annyi, hogy mégis, hogy tudja elérni egy játékfejlesztő cég, hogy elnyerje ennyi ember rajongását, vajon milyen eszközökkel lehet elérni ezt, és mégis meddig tarthat ez a feltétlen rajongás? **LOSI**

Remélem, hogy nem csalódsz majd nagyot, ha elárulom, hogy az igazán sikeres, több részt is megérő játékokon – természetesen az alapötletet és a varázslatot biztosító játékipari szakembereken kívül – profi reklámszakemberek, pszichológusok és addiktológusok dolgoznak. Ők azok, akik különböző korábbi vizsgálatok, fókuszcsoportos tesztek, illetve más iparágakban már bevált módszerek alapján olyan apróságokat tesznek a játékokba, ami miatt a vásárlók megszeretik a márkát, és visszatérő vásárlóvá válnak. Elsőre kicsit talán úgy hangzik, mintha az agyunkban

turkálnának, és átvernének minket, de legtöbbször azért nem agymosás-szintű szemétkedésről van szó. Vegyük a WoW sikerét: a folyamatos pozitív visszajelzés, a sikerélmény állandó biztosítása minden hasonló netes játékban benne van, de csak a Blizzard tud valami olyat is mellé tenni, ami miatt milliók játszanak évek óta a termékkel, míg a többi versenyző szép lassan elbukik. Még akkor is, ha az amúgy mindenhol máshol tökéletesnek bizonyuló Csillagok háborúja az alap. Szóval tudomány ez, de kell hozzá valami kis plusz, amit csak az igazán jó játékfejlesztők tudnak. Ha ez nem megy, még marad a nagyon durva reklámstratégia, és lám, a Microsoft is eladott a fene se tudja hány Kinectet, ami mire jó? Úgy semmire.

OLCSÓT VAGY JÓT?

Egy nap olvastam a PC Gurut, ekkor jutott eszembe, hogy írjak én is a levrovba.
Az áruházakról, akciókról szeretném a véleményedet kérni.
A kérdés tehát az lenne, hogy az áruházakban lehet kapni olyan játékokat, melyeket bizonyos akció keretein belül olcsóbban meg lehet vásárolni pl.:"Legjobb Választás"," Gyémánt Kiadás". Nem egyszer felfigyelek ezekre, mert vannak köztük jó címek viszonylag olcsón, de sokszor tapasztalom azt, hogy a fent említett akcióval ellátott játék mellett ott van ugyan az a cím akció nélkül 1-2 ezer forinttal drágábban, és ilyenkor gondolkodik el az ember hogy „megéri biztosan az olcsóbbat megvenni?".
Mert hiszen ki tudja, hogy igazából mit raknak bele a dobozba, vakon pedig nagyon kevesek adják ki a sok ezer forintokat.
A másik pedig a játékpakkokkal kapcsolatos, mert a boltok polcain megtalálhatóak olyan pakkok mint pl.: Prince of Persia trilogy 2990 Ft-ért egy-két sorral arrébb pedig külön-külön mind a három rész egyenként 1990 Ft-ért.
Ezekben a helyzetekben az ember nem mer belevágni az olcsóbba vagy a drágábba, mert a „mi lesz, ha rosszul döntök?" kérdés villan fel az ember előtt. Egy szó mint száz a véleményedet szeretném kérni ezekről a dolgokról.
A választ előre is köszönöm. **TOMI**

Nagyon remélem, hogy nem beszélek zöldségeket, amikor azt mondom, hogy a régebbi játékok újracsomagolt, de továbbra is hivatalos változata semmivel sem rosszabb, mint az eredeti dobozos játék. Még azt is meg merem kockáztatni, hogy az ilyen gyémánt meg legjobb választás dolgok bizonyos értelemben jobbak az eredetinél, hiszen ha én lennék a főnök, az ilyenekbe a patchelt, vagyis javított változatot rakatnám bele. Persze a mai netes sávszélességek mellett már nem olyan nagy dolog ez, de lényeg az, hogy itt arról van szó, hogy a bolt kétfajta terméket tart a polcon: egyrészt az eredeti kiadást, másrészt az olcsóbb újat, de a doboz tartalma többnyire nem tér el, így én azt venném, amelyik az olcsóbb. Vannak, akik szerint az olcsósított kiadások dobozát elcsúfítják az olcsósítás tényét jelző feliratok, de szerintem ez belefér az árkülönbségbe. Amire figyelni kell viszont, az az, hogy tényleg az eredeti játékot vegyük, ne valami fura válogatást, amin csak demók vannak mondjuk. Ha félsz, hogy esetleg mellényúlsz, a legjobb, ha nem bevásárlóközpontban veszed meg az ilyesmit, hanem utánakérdezel egy szakboltban. (Nem azt mondom, hogy csak ott lehet megvenni, hanem azt, hogy kérdezz rá az ottani eladóktól, hogy nincs-e valami baj az adott csomaggal, és ha nincs, akkor vedd meg ott, ahol a legolcsóbb.)

GYŰJTEMÉNY

Eltelt egy év, letelt a 12 lapszám, újra előfizettem az újságra. :)
Várom a játékot, melyet ajándékba kapok, és irtóra örülök neki, bár lenne pénzem rá megvenni is, de ezt AJÁNDÉKBA kapom, és ez jóóóóó!
Elgondolkodtam, hogy gyerekként (kb 25 éve) mennyire örültem, hogy egyik évben egy MK29 magnót kaptam ajándékba, s mennyire örültem a lengyel ipar remekének. Volt olyan hogy Primo személyi számítógépet kaptam ajándékba, persze már sehol semmi, nem vigyáztam rájuk, pedig akkor igen örültem a technika vívmányainak.
Már nincsenek meg a régi kazettáim sem, pedig sok helyet nem foglalnak egy polcon.
Most 35 éves fejjel meg tűkön ülök és várom a postást, a játékot, az aktuális PC Gurut.
Belegondoltam, lehet tíz év múlva nem lesz már írott sajtó, az emberek már lehet csak régi SMS-eket és e-maileket fognak olvasni, de nekem akkor is itt lesznek a polcon sorban az újságok, és emlékezni fogok rá, amikor a fiammal lapozzuk majd a lapokat, hogy mennyire örültem minden egyes példány érkezésének. Persze mást is gyűjtök, de az legyen most titok...... :D
Minek után Ti emberien, magatokat is beleírva írjátok ezt a lapot, nem csak száraz cikkekkel találkozunk, remélem, válaszolsz alábbi kérdésemre: Miguel, Te mit gyűjtesz, mire vagy a legbüszkébb, amit életed folyamán összegyűjtöttél, amiben sok munkád volt? Nekem pl. a sörhas, azt nem ér válaszolni. :D
Tetszik amúgy, hogy az androidos rovat is teret nyert az újságban, nagyon sokoldalú lett már az újság. **ÜDV: ATTILA**

Hát, én leginkább pénzt gyűjtök, bár a gyűjteményem egy részét időnként elköltöm nagyobb dolgokra, például ház, kocsi, reggeli. Kicsit komolyabban: egyáltalán nem vagyok gyűjtögető típus, inkább Bate az, aki akut gyűjtőmániában szenved, könyvek, legók, DVD-k, képregények, olyan a lakása, mint valami bolt kockáknak. Persze a szerkesztőség többi tagjának mániája sem maradhat titokban: Chris a kilókat gyűjti, Chocho a netes ellenségeket, Wilson meg a fura papírszobrokat, vagy mik vannak az asztalán. Jut is eszembe, még jövök nektek egy szerkesztőség-bemutató videóval... Na, majd sort kerítünk arra is. Addig meg írjatok, ha valami fáj. Éljen a karácsony!

MIGUEL
LEVROV@PCGURU.HU

HÓNAP LEVELE

Sziasztok!!

Valamiért úgy gondoltam, hogy megosztom veled az elmúlt kb. 3 hónap történéseit az életemből. Sérvet diagnosztizáltak nálam, miután elmerészkedtem az „U" betűs doktor bácsihoz. (Azt nem mondom, hogy milyen, mert valakit, aki olvassa, biztosan kajálás közben kapom, mert kaja közben jó dolog az olvasás). A hazai egészségügy egy üde színfoltja az egynapos sebészet, így októberre sikerült a hőn áhított időpontot megkapnom, persze még visszajártam 27 milliószor, és összesen, ha nem vártam 20 órát a rendelőben a sorra kerülésre, akkor egyet sem, plusz az ilyenkor szokásos vérvétel is benne volt a pakliban. Na kérem, október 16-án be is csoszogtam a körzetemben lévő kórházba, ahol aztán kiderült, hogy hiába van érvényes előjegyzésem, elfelejtették beírni, így utolsóként kerültem sorra a beavatkozásnál. Mondhatom, szép volt kivárni az 5 órát étlen-szomjan, de infúziót bekötöttek, így azért átvészeltem. Dél körül sikerült a műtőasztalra feküdnöm, igaz áttoltak a fél kórházon, mivel felújítás történik eme becses intézményben. Néhány nappal előtte a megjelenéskor megvettem a Gurut, hogy majd elolvasom várakozás közben. Nehezen álltam meg, hogy ne lapozzak bele, mert kibontottam, hogy haverom szemügyre vegye, de végül sikerült. Amíg várakoztam, és infúzióval a karomban a gyomorideggel küzdöttem, elkezdtem olvasni. Nagyszerű érzés volt, hogy meg tudtam állni, így teljesen megnyugtatott. Lekötött az újság, jól sikerültek a cikkek, gratula hozzá! A műtét kb. 40 perces volt, helyi érzéstelenítéssel, azért elég combos dolognak néztem elébe. Mikor elkezdődött a beavatkozás, beugrott, hogy kijött a BF3 Armored Kill, és milyen jó volna beszerezni, mert a Prémium amúgy sem árt a ti önálló BF3 szerótokra. Addig-addig agyaltam, hogy egyszer csak az orvos közölte: Zoltán, készen vagyunk! Olyan megkönnyebbülés még életemben nem ért, mint akkor. Köszönöm nektek, hogy még a műtét előtt megjelentetek, így sokkal, de sokkal könnyebben vettem az akadályokat. Azóta eltelt 10 nap, és már vissza is álltam dolgozni, varratszedés, és az ilyenkor szokásos dréncső eltávolítás után.

Köszönöm még egyszer Guru! Csak így tovább! Képet nem mellékelek, mert az átlag életkor a kórteremben 70 fölött volt, pedig én is bent feküdtem, így inkább nem fotóztam. További sok sikert, kitartást a csapatnak, köszi, hogy vagytok. Lám, egy újság, és sok ember áldozatos munkája is tehet még csodákat! **Zoli**

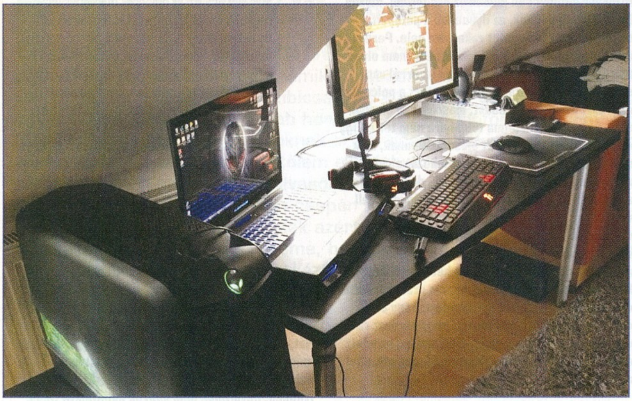
A fenti levél közlésének több oka is van. Egyrészt Zoli simán megérdemel egy halom ajándékot – igen, tudom, hogy másokat is szoktak műteni, de mindenkinek nem tudunk adni, viszont itt most pont összeálltak a dolgok. Másrészt meg az van oda leírva, hogy meggyógyult, mert Gurut olvasott, és ez az információ jól jön majd még a szerkesztőség tagjainak szentté avatásakor. Csodát tettünk, hejj!.

A Hónap levele ezúttal egy posztercsomagot, egy Asura's Wrath sapkát, egy King Arthur PC-s játékot és egy Balor szeme regényt ért. Szeretnéd, ha a következő hónapban tiéd lenne a hónap levele? Akkor írj nekünk a levrov@pcguru.hu email címre!

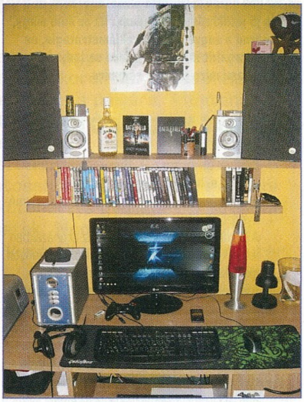
FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető az egyik legnagyobb közösségi portálon, a Facebookon is, jelenleg már **több mint 15 700 olvasónk** követ minket a világ legnagyobb közösségi hálózatában, és ha te magad még nem tetted, akkor érdemes lesz csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információ-morzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből, kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz. Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, és egyszerűen nyomni egy Like-ot (magyar verzióban Tetsziket), és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

AZ OLVASÓK SZENTÉLYEI



Ez az az összeállítás, amit mindenki elfogadna otthonra.



Stílusos – ez jutott eszünkbe erről a képről.

Mindig jó viszontlátni egy hatalmas kupac Gurut.

Elég pazar gyűjtemény, nem igaz?

Ez pedig itt
A TE KÉPED HELYE!

Ha szeretnéd, hogy a kedvenc masinád vagy a játékos szentélyed felkerüljön a Facebook gyűjteményünkbe, vagy ide a magazinba, akkor küldj nekünk fotókat a **pcguru@pcguru.hu** email címre!

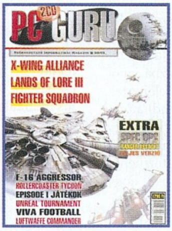
Te küldtél már képet nekünk?

SZAVAZÁS A FACEBOOKON

Hónapól hónapra igyekszünk az olvasók kedvében járni, és 2010-ben azt találtuk ki a szerkesztőségben, hogy mostantól minden hónapban felteszünk egy viszonylag régebbi számot a **DVD-melléklet**re, megmutatva, hogy milyen volt évekkel ezelőtt a kedvenc magazinotok, a **PC Guru**. Most is a **Facebookot** használtuk, hogy megkérdezzük az olvasókat, melyik régi számunkat látnák szívesen a lemezmellékleten. Az **1998/04**-es, az **1998/09**-es, az **1999/05**-ös, az **1999/06**-os és az **1999/07**-es PC Gurukra lehetett szavazni, és ezúttal a **1999/06**-os számunk nyert, amit most annak rendje és módja szerint meg is találhattok a DVD-mellékleten. Szavazás természetesen novemberben is lesz, régi és még régebbi számokkal, ha szeretnéd, hogy rajtad is múljon, mi kerül a következő számunk DVD-mellékletére, akkor figyeld a Facebookot, és szavazz te is.

1998/04

1998/09



1999/05

1999/06

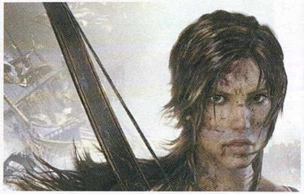
1999/07

Nemcsak a Facebookon találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod a www.twitter.com weblapon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin oldalon, és egyszerűen rányomni a „Follow" gombra.

PC GURU LIVE videotesztek

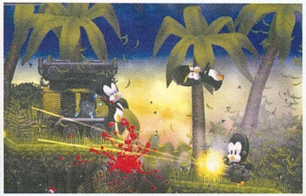
Ahogy azt évről évre már megszokhattuk, októberben majd' belefulladtunk a játéközönbe, ami cunamiként sodort minket magával. Kivételesen sok játékot teszteltünk, amiről a magazinunk tartalomjegyzékében is meggyőződhettek, s közben igyekeztünk a legnagyobb nevekről videotesztet is készíteni. Górcső alá vettük a Dishonored című alkotást, a FIFA 13-at, a Resident Evil 6-ot és a sokak által várt Assassin's Creed III-at is, a következő számra pedig elkezdtük feldolgozni azt a maradék féltucatnyi alkotást, ami idő közben befutott.

PC GURU LIVE videoelőzetesek



Videotesztjeink mellett érdemes meglátogatni hagyományos Videók könyvtárunkat is, ahova a közeljövőben megjelenő játékok előzeteseit helyeztük el. Ezeknek köszönhetően most mozgás közben megcsodálhatják a november elején megjelent Need for Speed játékot, az új SimCityt, valamint az igencsak várt Bioshock Infinite szuperhangulatos előzetesét. Ezen kívül külön figyelmetekbe ajánljuk a Tomb Raider: Utolsó órák című werkfilmjének 2. részét is, amit magyar felirattal láttunk el.

EXTRA TARTALOM ingyenes játékok



Legutóbbi számunkban nagy sikert arattak ingyenes játékaink, így fogtunk magunkat, és összeállítottunk egy újabb hasonló csomagot a számotokra. Öt ingyenes játékunk közt mindenki megtalálhatja az ízlésének megfelelő alkotást: van köztük egyszerű lövöldözős, sport és logikai játék is, melyek ugyan hagynak némi kívánnivalót a grafikai megvalósítás terén, de elég szórakoztatóak ahhoz, hogy megpróbálkozzunk a telepítésükkel, különösen, ha már sikerült letudni az összes őszi nagyágyút!

TURKÁLÓ ingyenes vírusvédelem

A PC Guru DVD-mellékletének Turkáló rovatában rengeteg hasznos felhasználói program található, melyek közt akadnak olyanok is, melyek gépünk biztonságáért felelnek. Elsőként ott van például az ESET Smart Security, melyet teljes verziós programként használhattok az újságban található kód segítségével, illetve az otthoni felhasználásra teljesen ingyenes Avast és Avira vírusirtók is. Amennyiben még nem rendelkezel megbízható védelemmel, érdemes lesz számítógépedbe tenni és felpörgetni lemezünket: ott lapul a megoldás.

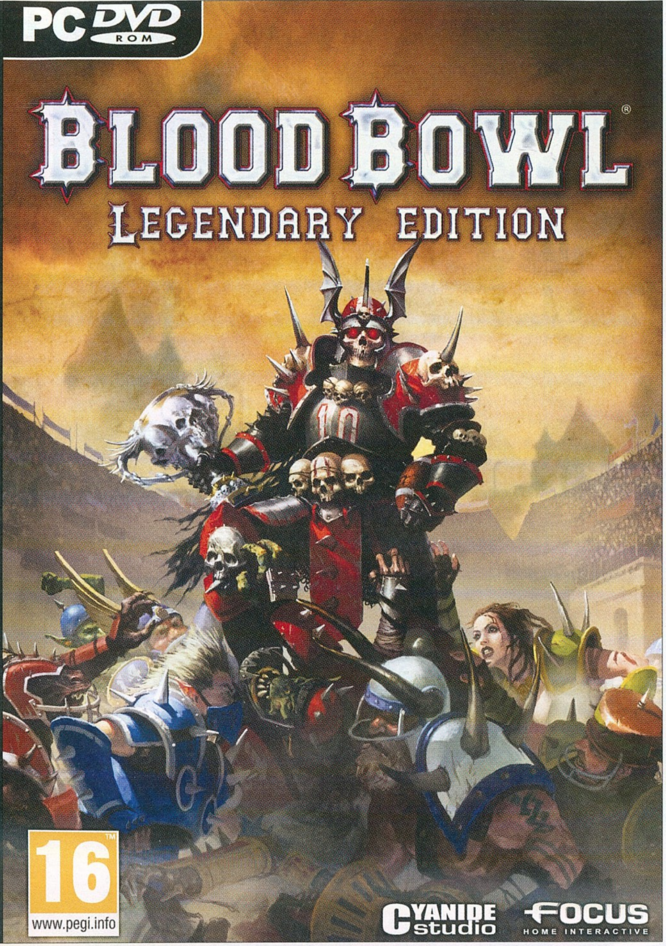
VIDEOTESZTEK A DVD-N

Assassin's Creed III • Dishonored • FIFA 13 • Resident Evil 6 • World of Warcraft: Mists of Pandaria

2012/12

BLOOD BOWL: LEGENDARY EDITION

PC guru



ÉV JÁTÉKA 2012

Év játéka 2012

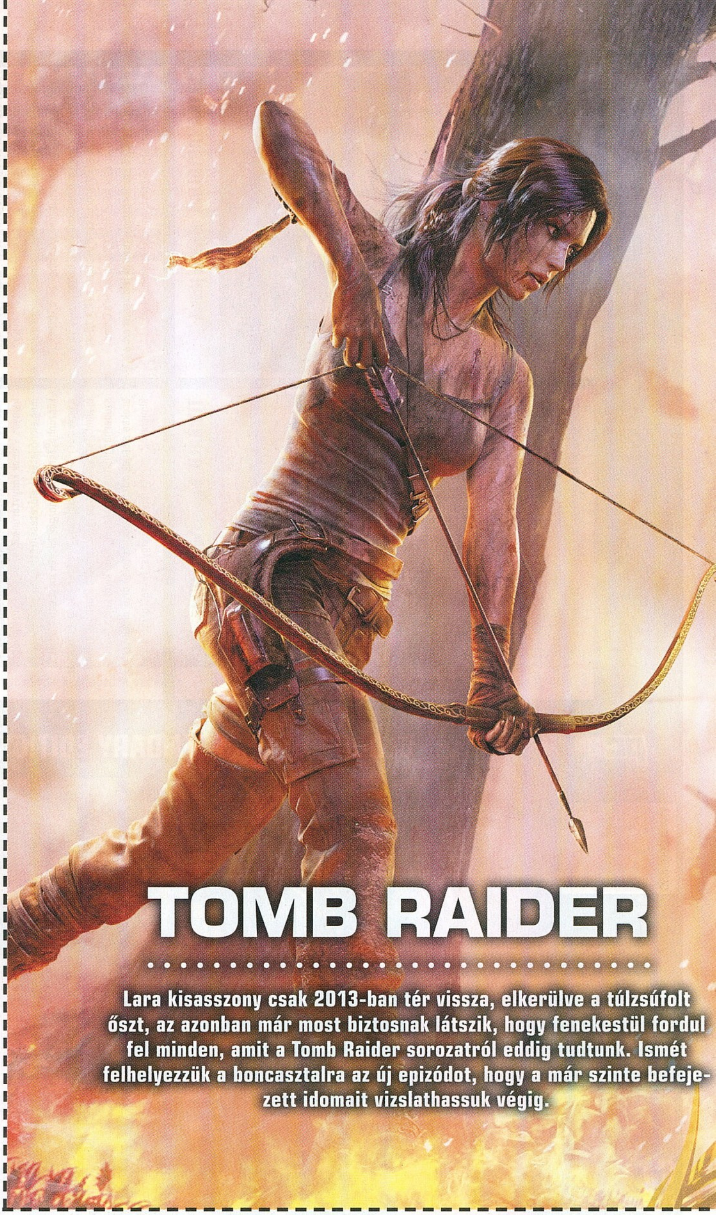
ROVAT Amennyiben nem a majáknak lesz igazuk, valamint a Mikulás sem csórja ki a lapokat a postaládákból és az újságos bódékból, akkor december 6-án kiderül, hogy a PC Guru stábja mit választott meg 2012 legjobb játékának. Az idei mezőny is piszkosul erős lett, így egészen biztosak lehetünk benne, hogy ezúttal is komoly verseny lesz az összes létező kategóriában.

NFS: Most Wanted

TESZT Az idei lapzárták roppant rosszul jöttek ki: gyakorlatilag minden vagy azzal párhuzamosan, vagy pár nappal később került a boltokba az őszi hónapokban. Így járt a legújabb Need for Speed is, de félni nem kell, a novemberen padlógázzal fogunk végigszáguldani, hogy egy hónappal később elmondhassuk a magunkét az új Most Wantedről.

CoD: Black Ops II

TESZT Ha a látvány terén nem is, minden más szempontból hatalmas lépést készül tenni az idei Call of Duty epizód. A Treyarch ugrik az időben, hogy a közeljövő háborúját mutassa be, de a zombi mód is fejlődik, hogy egy komplett kampánnyal várja az élőholtak legyőzését célul kitéző katonákat és túlélőket.



TOMB RAIDER

Lara kisasszony csak 2013-ban tér vissza, elkerülve a túlzsúfolt őszt, az azonban már most biztosnak látszik, hogy fenekestül fordul fel minden, amit a Tomb Raider sorozatról eddig tudtunk. Ismét felhelyezzük a boncasztalra az új epizódot, hogy a már szinte befejezett idomait vizslathassuk végig.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

DECEMBER 6-ÁN

JELENIK MEG!

PLAY IT
HOLDFÉNYCON
www.holdfenycon.hu
Forza Horizon
Halo 4
Assassin's Creed 3
Nike+ Kinect Training
Fable: The Journey
Call of Duty: Black Ops 2
Hitman Absolution
Disney Epic Mickey 2
StarCraft 2:
Heart of The Swarm
Dance Central 3
FIFA 13
Resident Evil 6
Just Dance 4
Dishonored
NFS: Most Wanted
AZ ORSZÁG LEGNAGYOBB
GAMER RENDEZVÉNYE
WWW.PLAYIT.HU
2012. NOVEMBER 24-25,
10:00-19:00
BUDAPEST, MILLENÁRIS
PARK, B CSARNOK
Játékbemutatók
Versenyek
Akciós játékvásár
Cosplay
Konzolbemutatók
WWW.PLAYIT.HU

STEAMES TELJES JÁTÉK + FAR CRY 3 POSZTERMELLÉKLET

PC GURU

STEAM KÓDDAL!

TELJES JÁTÉK 5500 FT ÉRTÉKBEN: BLOOD BOWL: LEGENDARY EDITION

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

6 OLDALAS MEGATESZT

ASSASSIN'S CREED III

MEGÉRKEZETT AZ IDEI ÉV LEGTARTALMASABB JÁTÉKA!

TESZT

MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER

VAJON FELVESZI A VERSENYT A CALL OF DUTYVAL?

EXKLUZÍV TESZT

HITMAN: ABSOLUTION

A 47-ES ÜGYNÖK VISSZATÉRT, ÉS HALÁLOSABB, MINT VALAHA!

1995 Ft 2012. 12.

116 OLDAL » 37 JÁTÉK » 17 ELŐZETES » 19 TESZT » 5 VIDEOTESZT » 5 INGYENES JÁTÉK » PROFI VÍRUSIRTÓ

DISHONORED

HALO 4

THE WARZ

FORZA HORIZON